

BÖVÍTETT  
ÜNNEPI KIADÁS

# Commodore Világ

Nr. 39.

V. évfolyam • 1993/9.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 139,- Ft



9 770866 080003

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

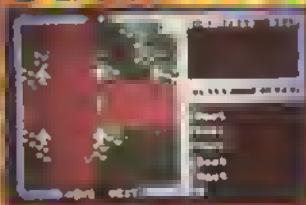
ROCKET RANGER



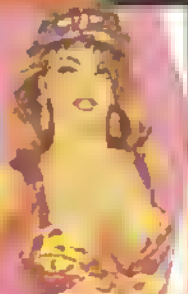
NIGHTMARE  
ON ELM STREET



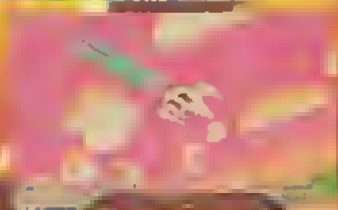
ULTIMA IV.



Leisure  
Suit  
Larry



ELITE  
II



SEAL TEAM



MIGHT & MAGIC V.  
JURASSIC PARK



RETURN TO ZORK



Syndicate

Commodore  
Világ



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

## SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a **COMPUTERBOOKS Kft.** kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?
- Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred” fel egy PC?
- Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?
- Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?
- Esetleg azt tekintened át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

**Ron White: Így működik a számítógép** című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a PC Computing leletős szerkesztője, és az „Így működik...” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benn található teljesen eredeti illusztrációk grafikusán elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ár: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a **COM-WARE Kft.-től**, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

**FIGYELEMI A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvvel is megrendelhetők a COM-WARE Kft.-től.**

## MEGJELENT A CoV Évkönyv '93/94.

### A tartalomról:

- **A nagyok:** OORIAN, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2, BARD'S TALE III (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportálnak Arborea-ra), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal)
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** The Omnibusters, F 19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Rebirth, Skyfox 2, Tatical kiegészítés (Kb. 10 oldal)
- **TékaMákó:** 7Up Spoil, Alien Breed Spec.Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Base, Crazy Cars III., Encouriter, Face Off Hockey, Flashback, Goblins, Gold of the America, High Frontier, I Play 30 Tennis, Jolney Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zoon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBl II, Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal)
- **Plus/4 asok:** Játékok: 3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időregesz, Luser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. Felhasználói: Oemio Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint. Prg.technika: Orig. játékos: Apró tippek, Plus/4 Elsősegély (Kb. 14 oldal)
- **Elsősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC s rész bővítt).
- **DEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).
- **Programozástechnika:** 64-re jobb apróbb rutin (multi grafikus képernyő hullámszórtatása, Demo betölt, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsúszása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismeretlensége, Amigára pl. IFF képfarmatimok megjelöltése, IFF tor műtűmű képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo háttér betölt, valamint képernyő alsófelírása (Kb. 14 oldal)
- **Felhasználói programok:** C64 m. Oisc Ooc, Interword, Interpaint, Amigara: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Dupet, PC m. Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).
- **A modemokról:** OBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal)
- **SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély belülről katalógus.**

Na, ha eddig nem tetted meg, most már nyugodt szívvel levághatod a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be!

Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft. Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis csak 398,- Ft-ot kell befizetned! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző két Évkönyv árát is csökkentettük, mindkettő a továbbiakban csak 298,- Ft. Extra kedvezmény: az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!



### Commodore Világ V.évfolyam, 1993/9.szám

Magyarok: '93.szeptembertől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft

Feloldó kiadó: Rucz Lajos

Feloldó szerkesztő: CoVboy

Borító: Party Graphics demo (Amiga)

Összeállították: 1,75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihely

Elősegély és

prg.technika rovat: Mainár Zsolt (DoT)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HáPi)

Werner Zsolt (DADA)

Külső segédlet:

Demján Márk (Duke)

Domokos Márton

Nyíró Endre

Fotók: PRACTICA BX-20

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI Vársárhelyi P.u.8

Postacím: COMMODORE VILAG

COM-WARE Kft

Budapest, Ft. 363, 1519

Itt lehet levelezni!

**Bankcím:** Ide ne ír levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használni, ha postahivatásban kérés rögzítésénél, és ezen adod fel a hirdetés díját, randeisz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk központosított szolgálatának hatálya alá tartozó ügyintézésre: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!) Természetesen előszerűbb ez újságban elhelyezett sárga csekket használni!

**Torlesztés:**

A HIRKER (Hírlaphozzárendelt) igazgatóság) az ország egész területén megtekinthető hírlaphozzárendelt és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruházakban:  
ACOMP Kft., Bp., XIII Szent László u.74/A.

SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp.

XI Szekes A.u.69

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI.

Liszt Ferenc t.9

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlet, Miskolc,

Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlet, Gyöngyös,

Szt. Bertalan u.2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.

QUEEN Computer Shop, Debrecen,

Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Kocsomát, Rákóczi u. 2

COMPLAN STÚDIO Kft. Üzlet, Bekes-

csaba, Andrassy u. 50

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

TELECOM Kft., Szeged, Orsolya tér 5

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.

Feloldó vezető: Bors Gábor

A CoV következő (40.) száma

az 1994. január 17-én

közreadó heten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyéb...	1
Épp ez jutott eszünkbe... Az 1994. évi előfizetőről...	2
NEWS (64, Amiga, PC)	3
ROCKET RANGER. (64, Amiga, PC)	6
CENTAURI ALLIANCE (64, ?Amiga?)	8
A NIGHTMARE ON ELM STREET (64, Amiga, PC)	11
ULTIMA IV. (64, Amiga, PC)	13
JURASSIC PARK (64, AGA, PC)	16
SYNDICATE (Amiga, PC)	18
ELITE II. — The Frontier (Amiga, PC)	23
SEAL TEAM (PC)	25
CoV katalógus (64, Amiga, PC, Plus/4)	27
MIGHT & MAGIC V. — Dark Side of Xeen (Amiga, PC)	31
RETURN TO ZORK (PC)	36
LEISURE SUIT LARRY VI. (Amiga, PC)	38
Plus/4 sarok	41
Mindenféle/NEWS	41
MAGIC CANDLE	41
TOTAL ECLIPSE 2.	42
Tökök-Mások	43
Rick Dangerous (C64, Amiga, PC)	43
Rick Dangerous 2. (C64, Amiga, PC)	44
ADVENTOUR	45
Tipp SSL programhoz (64)	45
Might & Magic III. (Amiga, PC)	45
King's Bounty (64)	45
Fate Gates of Dawn (Amiga, PC)	46
Golden Baton (64)	46
Elősegély (64, Amiga, PC)	47
Programozástechnika	48
Zenék rippelése #2/#3 (64)	48
PC-Info	49
MOD-EDIT 2.01	49
Pár hasznos info	49
Hirdetések	50
Bővített CoVboy Posta	52

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Ábrahám József, Sársáp (C64)  
Borik Lavinia, Szerencs (Plus/4)  
Csikó Péter, Szombathely (PC)  
Győr János, Balassagyarmat (C64)  
Hárvány Attila, Veszprém (C64)

Kőszó József, Szeged (C64)  
Sánta Csaba, Karcag (C64)  
Schreck László, Tokod (C64)  
Temesvári Tamás, Budapest VI. (C64)  
Török Gyula, Veresegyház (C64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Ábel Péter, Szolnok  
Gara György, Budapest X.  
Horváth Lajos, Pécs  
Kubiesok Péter, Budapest XI.  
Kunszter Péter, Sásd

Németh Gábor, Budapest XI.  
Pécs György, Pécs  
Rásó Zoltán, Budapest X.  
Sorosics Ferenc, Pécs  
Tornácz Zoltán, Tököl

Nyereményeket postai úton juttatjuk el.

A CoV 37-ban megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz CoV pótlót nyertek:

Bittera Balázs (M)  
Bago Attila (XL)  
Németh Tibor (XL)

Veress János (L)  
Gyulai István (M)

A CoV 38-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése.

A kukuktojás: X-Wing (Lucas Arte)  
Baloldali kép: David Broben (Elite 2.)  
Jobboldali kép: Chris Roberts (Wing Commander, Strike Comm., Privateer)  
A nyertesek neveit a CoV 40-ben tesszük közzé.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Neeem, neeem, még neeem emeltük az újság árát, az az ár a bővített ünnepi számunkhoz igazodik, gondoljuk ezt már mindenki észrevette, akir a tartalomjegyzékre pillantott, vagy egy kicsit súlyosabbnak érezte a lapot, mint általában szokott lenni. Igen, az a mi ünnepi ajándékunk, látképpen előfizetőinknek, akik még mindig a 78.- Ft-os előfizetési áron kérik meg ezt a számot is. Ugye,

hogy érdemes volt előfizetni? És persze érdemes lesz jövőre is, mert mint említettük, még orvénben van a kedvezményes 1.188.- Ft-os előfizetési ártör. Ha az ilyen meglepetésekről nem akarsz lemaradni, akkor csak rajta áll, hogy kíváncsi a belülről csekket és elrohanj látni. Huh, mindjárt itt a lap alja, pedig vannak még híreink, szóval inkább lapozz egyet!



# A CoV 1994 évi előfizetése

Mint ahogy azt tavaly is megtettük, ezúton köszönjük meg annak a minőség két és fél-  
ezer olvasónak a bizalmát, akik 1993 év-  
ben is előfizették lapunkat Reméljük, nem  
döntöttek rászul, és jövőre is előfizetőink  
maradnak. Természetesen — olcsó és  
mértékben — idén is volt reklamáció, de ez  
számunkra nem haladta meg az 1 %-ot, és  
általában tőlünk kívülről problémát miatti  
következett be (pl. leesett útközben a címet  
tartalmazó etikett, s visszajött a küldé-  
mény). Az ilyen panaszokat általában posz-  
tafordulással orvosoltuk. Sokan reklamáltak  
a sérülékeny csomagolást. Nos, el kell  
mondanunk, hogy az előfizetési díj azért  
kedvezményes a fogyasztói árhoz képest,  
mert jó pár költségvetést megpróbálunk mi-  
nimalizálni. A jelenleg használatos boríték  
pl. az APISZ-ban 7,50-ba kerül Valószínű-  
leg tartsuk, hogy ha a belső útszálló nylon-  
nal belet, és kívül is vízálló, kb. 60,- Ft-ba  
kerül a boríték költségét külön felszámítá-  
sunk, az előbb említett emberek is inkább  
az utcán vinnék meg az újságot, „mert ott  
olcsóbb” lenne. Ha a lap mondjuk 500,- Ft-  
ba kerülne, akkor beleferne a kalkulációba  
az ilyen jellegű csomagolás is.

Végre elfűnédek azokat is, akik rendszer-  
esen a halálhírünket keltették, rá kellett dőb-  
bennük, hogy egy lap alatt a biztos talaj  
a biztos jövőre jelenti, mi pedig büszkén je-  
lenhetjük ki, nem véletlenül került a borító  
gerincére a „LEGNÉPSZERUBB” jelző.  
Havonta jelenik meg a SAJTÓTERJESZTÉS  
c. lap, amely negyedévente közzé teszi a  
postai terjesztésre átvett példányszám ala-  
kulását. Elmondhatjuk, hogy az ott található  
statistikai adatok alapján 1 év elteltével is  
a legnagyobb példányszámmal képviseltet-  
jük magunkat az összes — számítástechni-  
kai témában megjelenő — lap között.

Az eddigi előfizetési csökk-mizéiát is jelen-  
tősen agyszerűsítettük. Tavaly felvetettük,  
hogy azért nem letünk csokket az utcai  
árusításba kerülő lapokba, mert mindig ki-  
esett, így azután száz-aszámú küldhetük  
postán a két előfizetési csokket, ma-  
gunknak jelentős költségcsökkentést okoz-  
va. Igen jó visszajelzéseket kaptunk a belü-  
zött sajtó csokkekkel kapcsolatban, így te-  
hét ezúttal csak a következőt kell tennetek:

- Vágjátok le a befűzött előfizetési csokket  
a szegített vonalnál (és nem ott, ahol  
fűzve van az újság!);
- Töltsétek ki 3 helyen a címeteket  
(IRÁNYÍTÓSZÁMMAL);

- A csokk középső hátsó részén megjelölt  
négyzetbe tegyetek egy 'X'-et, ha 1993-  
ban is előfizetőt vettek;
- Elviszitek a csokket egy OTP-ba vagy  
egy postahivatalba, és teledjáték...

Az 1994 évi előfizetési díj:

1.188,- Ft

Ennyi szerepel a csokken is. Ez több, mint  
lavalv volt és most egy picit visszarögzítet-  
ettől, hogy kettesbe kapcsolj és gázt adj az  
OTP vagy a Posta irányába, de ne teledd a  
következőket:

- 1994-ben nem 9, hanem 12 szám fog  
megjelenni, vagyis havonta részesül-  
hetsz abban az örömben, hogy az első  
között lesz egy CoV belső tulajdono-  
sa,
- 1994 január 1-től megint átszerveződik a  
Hírlapkereskedelmi Igazgatóság. Ez az  
átszervezés reméljük zökkenőmentes  
lesz. Nem aggednénk, ha nem fordult  
volna elő két éve az akkori átszervezés  
között, hogy a SpV 25. száma és a  
CoV 12. száma bizonyos területeken effe-  
legett megjelenni, illetve volt ahol több  
hetes csúszással jelent meg és csak pár  
napig lehetett kapni. Ezért, ha előfizető  
leszel, nem fenyeget az a veszély, hogy  
ma azt hallod az újságostól, „Még  
nincs”, holnap pedig: „Csak pár darabot  
kaptam, és már elfogyott”. A postai ter-  
jesztésbe kerülő mintegy 9.200 példány-  
ból vidékre úgy 5.000 jut. Ezt összesít-  
szét 19 megyére, nem nehéz kiszámolni,  
hogy alig több mint 200 példány jut egy  
megyére, vagyis egy-egy városon belül  
egy-egy újságos nem túlzunk ha azt  
mondjuk, max. 2-3 példányt kap. Nos,  
meg letél győző?
- Egy év elteltével nyugodtan kijelenthet-  
jük, az az 1.188,- Ft sem olyan nagy  
pénz: 6 db. fémkészítés, vagyis a le-  
nyeredben elfér, de ezúttal sem tudsz  
venni belőle 50 db. buszjegyet...
- Előfizetéssel 1 számot a jelenlegi áron,  
vagyis 99,- Ft-ért biztosítunk. Mint azt  
már a múltkor említettük, sajnos mi sem  
tudjuk elképzelni a könyvszerző áremelését.  
Állam bácsi mindig újabb trükköket talál  
ki, hogy toltogassa a „költségvetési hi-  
ány” nevű zsáket. Erre volt jó példa az  
április 1-től könyvekre, lapokra beve-  
ze

tett kulturális adó, illetve augusztus 1-től  
az AFA emelése. Bármennyire is hihetle-  
len, de még az 1992 végén beérkezett  
előfizetési díjak után is be kellett fizet-  
nünk Idén augusztusban utólag az AFA  
különbözetet. Igétünknek megfelelően  
előfizetőink mindentől függetlenül válto-  
zatlan áron megkapták és meg is kapják  
az idei számokat. Azek viszont, akik idén  
nem fizetnek elő lapunkra, a jövő évben  
várhatóan mintegy 20 %-kal drágábban  
juthatnak hozzá kedvezményes kiadványukhoz.

- Előfizetni természetesen 1994 január 1.  
után is lehet majd, de máig csak fogyasztó-  
tói áron.
- Azok, akik 1993. december 31-ig teledják  
az előfizetési csokket, ismét örül sorso-  
lásokon vesznek részt.

A következő nyeremények kerülnek ki-  
sorsolásra:

- 1 db. hordozható stereo kétkezes  
rádió-magnetofon
- 1 db. 8 nyelvű, mintegy 100.000 szót  
és kifejezést felismerő elektronikus  
zsebszótár
- 1 db. manager kalkulátor
- 3 db. Walkman (sétélómagnó)
- 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joy-  
stick
- 10 db. zsebszámológép
- 20 előfizetőnk 1-1 CoV-os pólót nyer,  
az általa kiválasztott mintával és méret-  
ben

Ennyi, Nos, ha még az ajtóban állnál, ke-  
zedben a csokket és a 6 db. fémkészíté-  
sűt, annyit megszünk, hogy jövőre is tar-  
tunk havonta sorsolást az előfizetők között,  
viszont a változatosság kedvéért nem to-  
mezek, hanem pólók fognak gazdára találni.

Na, most már mehetsz! Mi, hogy négyke-  
rezt az OTP? Nem baj, a posta még nyit-  
va van...

Ja, még valami. Ez évi ütemezésünkben  
annyi a változás, hogy a 38-39. számot  
nem vettük össze (ezt gondoltuk nem volt  
nehéz kitalálni). A jövő évben várhatóan a  
7-8. szám lesz összevonva, július-augusz-  
tusban (ez a 46-47-es, ha jól számoljuk), az  
egy-egy számok pontos megjelenése mindig  
benn lesz az előző szám impresszumá-  
ban.

## Nyereményeső

Jelen számunk nyomdába adásakor már  
beérkeztek a november első hetében  
feladott Évkönyv'93/94 előfizetési csokkek  
is, így 1993. november 22-én megtarthattuk  
a sorsolást az új Évkönyvre 1993. október  
31-ig előfizetők között.

FŐDÍJAK:

1-1 db. 8 nyelvű POWER típusú elektronikus  
zsebszótárt nyertek, egyenként mint-  
egy 10 ezer forint értékben:

Gyurkovics Géza, Budapest, XX.  
Harsányi Zoltán, Debrecen  
Keruki Bóla, Kaba

TOVÁBBI DÍJAK

1-1 db. QUICKSHOT Turbo joystickot  
nyertek:

Ács Péter, Gyöngyös

Csernyik Attila, Budapest, XV.  
Deutsch Szabolcs, Zalakaros  
Garbacz Endre, Kőszeg  
Véber Zoltán, Csorna

1-1 db. CoV pólót nyertek (a kiválasztott  
mintával és méretben):

Bajusz Gábor, Széreg  
Kovács Balázs, Budapest, XX.  
Máté Tamás, Budapest, XII.  
Nagy Károly, Dunaújváros  
Nyul Károly, Sopron

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Kertész Zoltán, Békés  
Kocsis István, Salgótarján  
Kocsis Róbert, Kecskemét  
Kónya István, Szeged  
Kovács András, Aszód  
Kovács Attila, Támok  
Láng Andor, Győr

Rádler Lajos, Fertőendrőd  
Tardi Imre, Hajdúböszörmény  
Ujfalusi Elek, Budapest, X.

Az előfizetők díját (398,- Ft-ot) vissza-  
nyerték:

Gelléri Bertalan, Várpalota  
Mika Péter, Budapest, XI.  
Nadasdy Balázs, Orosháza  
Nagy Krisztián, Gyöngyös  
Orbán Tamás, Budapest, XV.  
Pintor György, Kiskunhalas  
Stótz István, Szeged  
Szabó Attila, Eger  
Tóth Csaba, Kecskemét  
Turóczy János, Budapest

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el

Gretulálunk, és nekik is Boldog Ker-  
csont és sok CoV-ban gazdag új eszten-  
dőt kívánunk!

— Amiga, PC —

Mond valakinek az a nev valamit, hogy **Albus 320?** Hogy miért körül ldo a kalandjátékokhoz, talán azért, mert az imént említett programot a **THALION** jelentette meg. Ok nem nagyon jöleskedtek addig a kalandjátékok területén, ezért egy hatalmas dobással kívántak a köztudatba kerülni. Nem is sikerült rosszul az **AMBERMOON** egy — talán leginkább a **Might & Magic** sorozatra hasonlító — kalandjáték, melyben 3D labirintusokban kell sárkenyőken és egyéb veszélyeken étvorgódnunk magunkot.

— PC —

Az **SSI** neve lassan olyanna válik, mint 1 éve a **Sierra**é lett, szinte minden hónapban meglepnek bennünket valami újdonsággal. Ezúttal a **OUNGEON HACK** került terítésre. Egy újságíró úgy jellemezte a külheni sajtóban: „megérdemelt, hogy feltegyék rá a koronát.” Nos, mi azért ennyira nem dicsőjűt

agyen a játékok. Ötletgazdagnak tűnhet a játék annak a szemében, aki még életében nem látta az **Eye of the Beholder** sorozatot. Ennek ellenére a téma iránt érdeklődők biztos nyílcsgatva fognak végignyemülni mind a 25 szinten. **APISZ**-ok figyelem, kockásfüzet-hegyeket körünl!

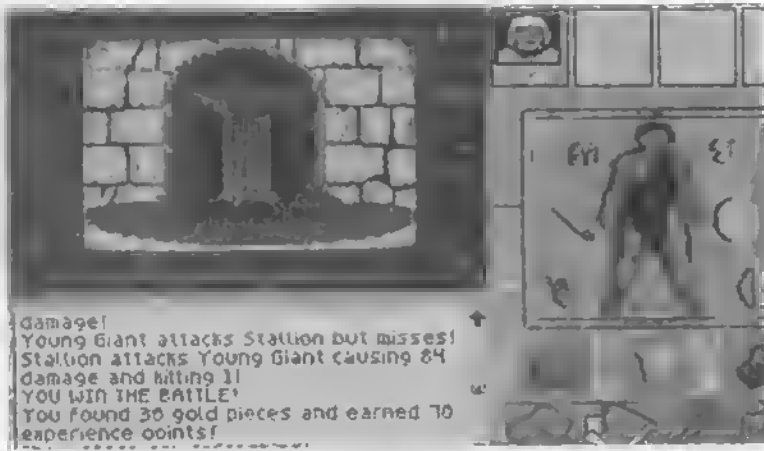
— PC —

No és persze a **Sierra** sem maradhat ki a sorból. Karácsony előtt pláne nem. Alig az

**LSL VI.** megjelenése után és még a **PQ IV.** megjelenése előtt fátón kirukoltok a **FATES OF TWINION** c. programmal. Ez a játék lenne a második része a mintegy fál éve kijött **SHADOW OF YSERBIUS**-nak. Várbeli szerepjátékról van szó, itt már 20. szintüként kezdünk. A labirintusokban tölön a szörnyelakok kidelgozása sikerült a legjobban, a játék már nem onnyira. Az angol lapok csak 60 %-ra tesztelték.



Az EOB nyomain haladva — DUNGEON HACK (PC)



Ez is a Sierra, na tessék meglepődni! — Fates of Twinion (PC)

## Arcade

— 64, —

A **GHOSTDRIVER** című **KOPIDO GAMES** játék nem eredeti ötletre épül — hiszen a '70-es évek végén már a játéktérmetekben is találkozhattunk hasonlóval — mégis magával tudja ragadni az embert. A lényeg az, hogy az általunk irányított autót úgy vezessük körbe a csatornaszerű pályán, hogy a gép navigálta szellőautót elkerüljük, s persze közben minél több pontot gyűjtö-gessünk a pályán szétszóró dolgok össze-szadagolásával. Ha a grafika nem is szépségdijas, a játék mindenképpen megérdemli, hogy megemlítsük.

— 64, —

Ha már az autónál tartunk, ne feledke-zünk meg a már legalább három hónapja forgalomban lévő **CAR WARS** nevű programról. Bár szívünk szerint nem sok byte-ot vesztögetnénk rá, néhány olvasó kérésének engedve mégis megemlíjük a **FOXIK DESIGNE** játékát, melynek témája roppant egyszerű: lehetőleg minál több gyalogost és kerékpárest elűtve próbéljük a nagyobb autókkal való ütközést elkerülni. Mivel az utóbbi időben megszáporodtak a hasonló jellegű balesetek, jobb ha hamar elfelejtjük ezt a stúflet.

— 64, —

Tételezzük fel, hogy egy adott bolygón egy olyan növény terem, amely a Földön nem található meg, viszont rendkívül értékes. Problémát okoz viszont, hogy a bennszü-lött lakosságnak — amely leginkább béké-re emlékeztet — ez a legkedveltebb cseme-géje. Megoldás: egy úrhajó kirak minket a bolygó felszínére, mi pedig egy golyószó-róval megpróbálhatjuk hatalmra lóni a fal-lánk kis dögöket. Ezt a témát dolgozta fel egy olyan csapat, amelynek nevét a legap-

rólókesabb munkával sem sikerült kiderí-te-nünk, mivel a programból nyoma veszett a copyright feliratnak. Sabaj, legalább a címe megmaradt. **SPACE VEGETABLES**.

— 64, —

Aki csippanja a lövöldözés kemmandós programokat, annak jó hír, hogy a **BEYOND RELIEF** nekik kedveskedik **SHELLSHOCK** című anyagával. Golyószóró, közigránt, rohangászó ellenség satöbbi, minden megtalálható a játékban. Persze nem éri el a mára már legendás „*Commando*” színvo-nalet, azért okozhat némi kellemes izgalmat ez a „rumbóztatás” is.

— 64, —

Az **LK AVALON** ezekben a hetekben hozta ki a **CAPTAIN KLOSS** című akció-pro-gramját. Az 1960-as évek közepe után szü-lötteteknek valószínűleg fogalma sincs arról, ki az a *Kloss kapitány*. Nos, ő 1969-ben lett a magyar tévénezők kedvence a *Keckázal* című longyel sorozatban, ahol mint hírszo-r-zó az *Abwehr*-be beépülve longyel *Sürg(l)it*-ként ejtette sorban pofára a náci-akat. Mostani akciójében egy tőröképet kell megszereznie a németektől egy többszín-tes épületben belyengve. Főszerepben *Stanislaw Mikulski*, magyar hangja *Bicskei Tibor*.

— 64, [Amiga] —

A 64-es blekk végére hagyjuk a hónap leg-jobbját: **MAYHEM IN MONSTERLAND** az **APEX**-től. (nem ésszetévesztendő az Adó-hálalál az Apeh-től című horror psycho-thrillerrel) Grafika kül, játszhatóság dettó. Rendkívül érvandotes, hogy a *Creatures 2.* és a *Nobby the Aardwerk* által megkezdett magas színvonalú — már-már *Nintendo* szintű — programok sora nem szakadt meg ebben a hónapban sem. Ha egész hó-napban csak ezt az egyetlen lemozst sikerült

volno beszerezni, már az is megérte vel-na a láradtságot. Hidd el, neked is megéri.

— Amiga —

A *Psygnosis* egyelőre csak Amigán hozzá ki e piacra a **BOBS BAO OAY** c. akciójáté-kát, melyben Bob-bal a labdaszerű löszere-plővel kell kacifántos platformos pályák tömkelegén menni csak előre, csak előre...

— [Amiga], PC —

Az Amigások még várhatnak az átíratra, a PC-sek viszont már rázúdulhatnak egy újabb **TERMINATOR** programra. A *Boltresda Software* által lényjelzett **TER-MINATOR RAMPAGE** egy szépen kidelgo-zott 3D akciójáték. Nekünk az volt az érzé-sünk, hogy az animáció túlságosan *Ultima Underworld* gyanús, persze lehet, hogy csak sok sört ittunk.

— Amiga, PC —

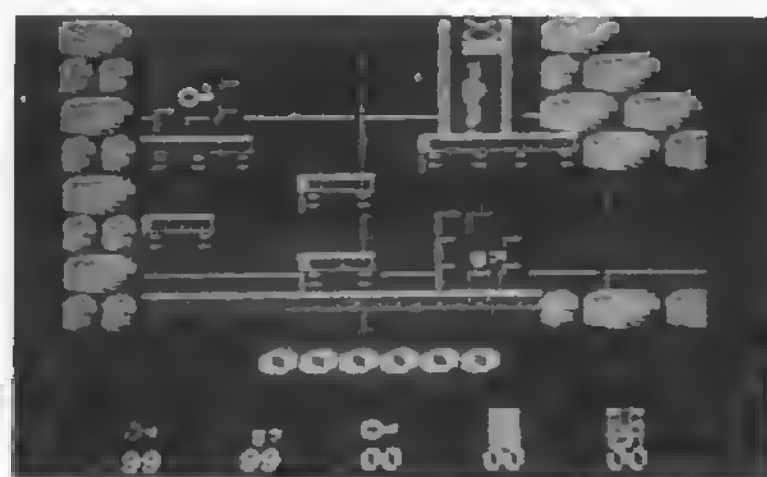
Bár már nem a legújabb a játék — van vagy 1 hónapos — de kimeradt az eddigi **NEWS**-okból, ezért sort kerítünk rá. A **HIREO GUNS** a *Psygnosis* új játéka, ami egy akció-kaland keverék, de azért inkább ldo soroltuk. Aki szereti a 3D-s robotos gyil-yolászósdi, annak ez semmiképpen nem hiányozhat a gyűjteményéből!

— Amiga CD-32, PC —

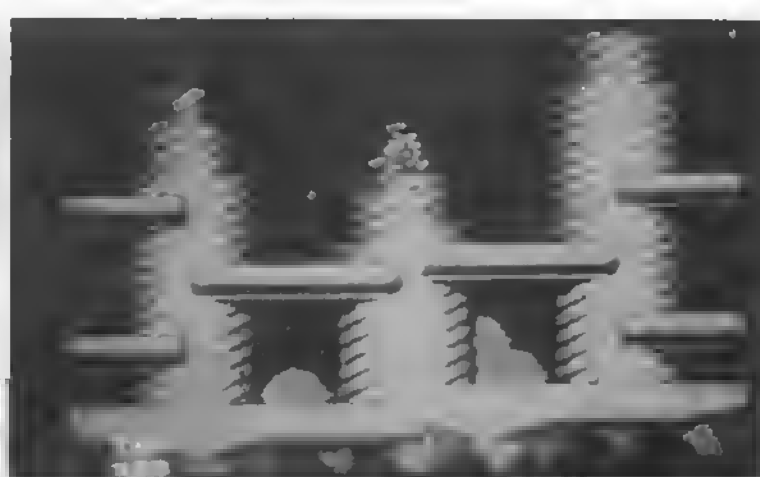
A *Bullfrog* várhatóan 1994 első hónapja-iban hozza ki a piacra **MAGIC CARPET** cí-mű örök repülő-szönyeges kalandját. Egy csodás keleti világba csöppenünk, ahol küldetéselinket egy szönyeg megnyergölé-sével kell végrehajtaniunk. Etég debil az öt-let, de ennyit mindenképpen megér, hogy egyszer felinstalláljuk!

— Amiga, PC —

A *Psygnosis* a halál azínházát adja elő ne-künk a **THEATRE OF DEATH** c. akciójáté-kában. 60 küldetésben élhetjük ki a gyilkol-lás örömet. A stúff kint kemény 24 %-ot ka-pott, ne comment!



...magyar hangja: Bicskel Tibor — Captain Closs (C64)



Máhem, hova szállsz? — Mayhem in Monsterland (C64)

## Szimuláció/Sport

— 64 —

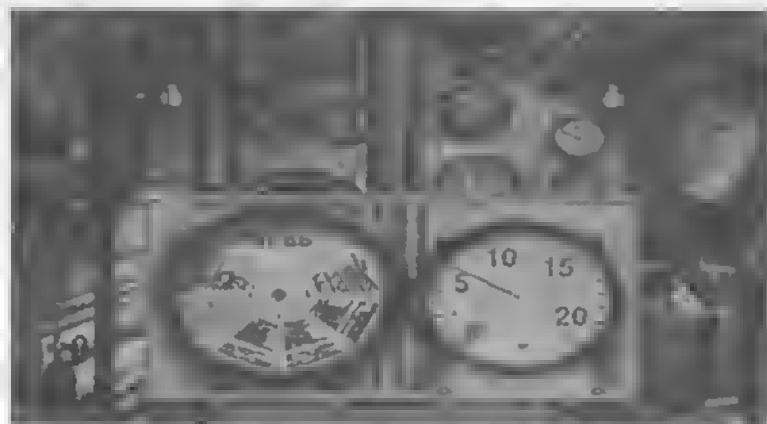
Foci-foci-foci!!! Ez az a játéktípus, amely fő-  
rotten népszerűséggel állja a sarat a 64-es  
piacon, s szinte bizonyosra vehető, hogy  
leggyengébb produkciói is hatalmas  
menyiségben fognak fogyni. Rádásul a  
GRANDSLAM VIDEO LIMITED által kiadott  
LIVERPOOL nem is ezek közé tartozik.  
Felülről nézhető pálya, fel-le scrollozódó já-  
téktér, játékosvásárlás, csapatösszeállítás  
stb. Hm... Remek!

— Amiga, PC —  
Huh! Mekkora dobálság? A Millennium a  
XXX. század sportját dolgozta fel BRUTAL  
SPORTS FOOTBALL c. amerikai-foci prog-  
ramjában, amely már első látásra is brutál-  
is! A vártat, lúskés sisakkal és egyéb harci  
eszközökkel felszerelt játékosok „amerikai-  
foci” játszanak/játszanának, de ehelyett  
minden energiájukkal azon vannak, hogy  
le(él)pusztítsák a pályarót a másik csapat  
tagjai. Játék, ahol nincsenek szabályok...

— PC —  
Egyelőre alighanem csak a PC-sek örülhet-  
nek egy nagyszerű tengeralattjáró-szimulá-  
tor megjelenésének. A Silent Service 2. és

Wolfpack sikereit kívánta megdönteni a  
Dynarnix, amikor kihozta a piacra az ACES  
OF THE DEEP c. látványos programját. 3D  
grafika, mintegy 20 eredeti géphang-effekt,  
digitális beszéd és élethű akciójelenetek  
aróstitik meg mindenkiben azt az érzést,  
hogy ezt mindenképpen be kell szerezni!

— PC —  
Akár a Test Drive MCMLV is lehetne a  
sorban az Accolade új autószimulátora a  
SPEED RACER, 1967-es típusokkal nyol-  
mulhatunk az akadályokkal teleterített pá-  
lyákon át. Egy vagy 2 játékos (2 ablakos)  
módon jól beépítették a modemezés lahe-  
tőségét is. Ezt sem érdemes kihagyni!



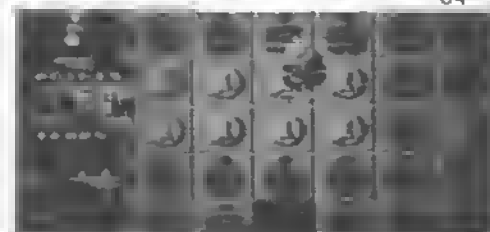
Nyomás, mert csak a nyomás! — ACES OF DEEP (PC)



Brutális tangó a pályán — Brutal Sports Football (Amiga)

## Logikai/egyéb

— 64 —



Mivel az addig megismert nagyobb C64-es  
játékgyártók egyre-másra lesznek hűtlonek  
a „jó öreghez”, kénytelenek vagyunk újabb  
és újabb csapatok, cégek novói megtanul-  
ni. Így von ez a DELTA SYSTEM esetében  
is, akik a KNAX című anyagot jegyzik.  
Hogy az addig nagyok mögött némi úr tá-  
madt, azt annak a programnak a minősége  
is jelzi. Az alapötlet pedig jó, egy rohangá-  
zó „császár” ellenében kell különféle pályá-  
kon a szétszórt pénzt összegyűjtenünk. Vi-  
szont a program kiadát a Speed Doo-tól,  
az állandó és lassú töltőgetőse viszont a

gyengébb idegzatúakel heves resetelésre  
készíteti. Engem is.

— 64, Amiga —  
Nagy várakozás előzi meg a karácsonyi  
szokásos programdömpinget, mert állítólag  
bennre lesz a Lemmings 64-es verziója is.  
Nos, arról pontos információ nem áll jelen-  
leg rendelkezésünkre, de egy randkvál ha-  
sonló játék játszható preview-ja a  
napokban már bekerült a meghajtónkba.  
Az Amigára már vagy fél éve megjeleni  
TRODDERS annyiban különbözik a  
Lemmings-től, hogy itt egyetlen központi  
figurával kell a pályát úgy alakítanunk,  
hogy a monotelő kis lények eljussanak  
rendeltetési helyükre. A játék egyelőre  
három pályát tartalmaz, reméljük  
legkésőbb húsvétra a teljes program  
elkészül. A proggy-t egyébként állítólag  
ACTION JACKSON jegyzi, aki nem azonos a  
cukrosbácsiként levékonykedő Majkrém  
Jackson-nal.

— 64 —  
A Totus és az Amóba némileg átdolgozott  
alapötletéből az XAMPLE megszűnt a  
QUADRANT című programot, mely a logi-  
kai játékok között valószínűleg igen előkelő

helyet fog elérni. Feladatunk: a fölülről le-  
hulló golyóbisokkal úgy kell egymásra, vagy  
egymás mellé ajtunk, hogy legalább  
négy darab kerüljön egyvonalba. Ebben  
persze az ellenfél — általában a gép —  
minden tudásával igyekszik megakadályoz-  
ni bennünket acélgolyóival, téglával. A já-  
tékok gyors helyzetfelismerési, és határozott-  
ságot követel.

— PC —  
Az SSI-től nem szokatlan, amikor játékok-  
laikban hemzsegnak a szörnyek, sárka-  
nyok, démonok stb. Ez annál érdekesebb,  
ha mindez egy táblán játszódik. Ki nem is-  
merné a legendás Archont a jó öregén. En-  
nek azóta már számos változata megjelent.  
Nos, hogy a sornak ne legyen vége, SSI-ek  
megalkották az ARCHON ULTRA-t. Archon  
+ SSI? Ez csak jó lehet!

— PC —  
Es tessék, ha valaki a táblás játékokat  
imádja, itt egy vérbeli sakk is az Electronic  
Arts jóvoltából. A Garry Kasparov's  
GAMBIT egy nagyon szépen kidolgozott  
3D sakk. Csak 11 MB (1) mérete alapján or-  
ra gondolhatunk, pite, le sem ülünk vele  
játszani...

Mostanság lelpezdülőben van a Commodore mikrogepek világa. Az Internet-on és az egész C64-es scene-en állandó beszédtemét jelentett a C65-ök kiírása, valamint az első igazán használható C64 emulátor PC-s megjelenése.

Először pár szót a C65-ről, ami mégsem az (sajnos), ami. Ez tulajdonképpen egy, már jópár éve a Commodore raktaibaiban heverő, üzleti okokból sosem kibocsájtott gép, emiatt most a Grepevine cég mint teszt példányokat, garancia, és mindenemű komolyabb dox nélkül árúsi ki. A Commodore, sajnálatos módon még csak váletlenül sem logalkozik a további gyártással, így az alkátrészutánpótlás is enyhén szóva kérdőse, különösen a VIC ill-é.

## Mit is tud a C65?

- CS65CE02-es CPU, ami 3.54 MHz-en fut. Minden opkód pontosan definiált!
- Van egy plusz bővíthő port cartridge-eknek, és gyakorlatilag minden ki van ró vezetve (a DMA, VIC is közvetlenül tudja kezelni az ezen portba csatlakoztatott modulokat).
- 128k RAM, 8 Megálg bővíthető.
- 128k ROM, 2.0-s és 10.0-s BASIC-vel, Speed-DOS-szal stb...
- 3.5"-os, 1 MByte-os meghajtó. Ez MFM, csakúgy, mint a Commodore fejlettebb, norm-1541-es drive-ja, így az ezzel felírt lemezeket már a PC is tudja olvasni/írni! A gép mini DIN csatlakozóval rendelkezik külső, immóron 'buta', saját ROM-mal nem rendelkező drive (pl. Amiga A1011) fogadására.
- VIC III videochip, a horizontális felbontások 320, 640 és 1280 pontosak, a vertikálisak pedig 200, ill. 400 pixelosak. A színmólyság a felbontásnak megfelelően 8, 4 ill. 2 bit. Ez a 8 bit természetesen 256 egyszerre megjeleníthető szint jelent. Ezenkívül van még természetesen a VIC I/VIC II 16-színű memóriaszervezését emuláló módja is (nincsenek sebességproblémák, mivel a transzformáció a régi videomód és az új, a PC 320\*200\*256-os MCGA szabványának megfelelő videoüzemód között automatikus)! Most a videomemória a tárban bárhol lehet, és az ótkapcsolhatóság is könnyen megy. A monitor RGB kell legyen, pl.A: 1084.
- Még a videochiphez kapcsolódik, hogy egy DMA/Bit blitter is került a gépbe! Nono!
- A gép hangja: sztereo SID. Akik C64-en beépítették anno a gép bővíthőportjába a 2. SID-et, és élvezték a StereoPlayer 2. (3+1) csatornáját, azok tudják, miről is van szó...
- Ami pedig a módomozók/gyors adatátvitelt akorók (2400 bps-nél nagyobb portsebesség) problémáit megoldja, a gépben már van USART! Ez azt jelenti, hogy 14400-es (és még gyorsabb) mode-mot minden külső hardware nélkül képes a gép meghajtani és megoldható a régi C64-en is, ahol külsőleg csatlakoztatható a C64 bővíthő portjába egy ilyen nagysebességű perifériaillesztő chip. He valaként érdekel a téma, szívesen logalkozunk vele komolyabban is.
- Szerencsánkre a gép PAL szabványú, de többek ellátása szerinti NTSC helőzött frekin is elműködik a 1084-on. Szóval nem lesz az a PC-s szemmel nevétséges NTSC/PAL domó inkompatibilitás (ha pl. mindenki 50 Hz-es resztorre ír progot), ami a régi USA-demoscene-t erősen háttérbe szorította az európaival szemben.
- Üzleti szempontból érthető, hogy a Commodore miért nem rukkolt elő ko-

rábban a géppel. Mivel programellátása nemleges (a régi C64/C128 programokon kívül), sorsa csak a kifejezett műgyűjtők, megszállott C64-userek felé vezethető. Ha pár évvel ezelőtt, amikor már elkészült, adták volna ki nagy mennyiségben, akkor most korántsem biztos, hogy a PC lenne a legkedveltebb home computer... Ara 130 dollár körül van, ami épp csak valamivel kisebb az A500 áránál.

Másik témánk egy normális PC-a C64-emulátor megjelenéséről szól. Egy szlovén informatikus, Miha Peternel (örök dicsőség neki!) két éves kódolásának eredményeképpen még egy ilyen, a 65XX procijű gépek platformjától homlokgyenest eltérő gépen is végre ávvezhetjük a C64-es klasszikusokat! Manapság egy ZX-Spectrum vagy egy ZX-81 emulátor megjelenése nem vált ki nagy érdeklődést (persze ehhez hozzá kell tenni, hogy jelen sorok írója mindig is C64-párti volt, a Spectrumot manapság is erősen szidje, ezért kérjük a l'ctokát mellőzni!), de a megjelenés óta az Internet C64-es levelezőterülete csak C64S-hírekkel van tele, és az elit BBS-ek jó része is már külön C64emulátorra nyitott.

A program 1.0-s, valamelyest linal vorzióját novemberre ígérte Miha, de ez nem akadályozott meg senkit abban, hogy a keringő 0.9A és 0.99 demóverziók aló lantastikus mennyiségű játékok és demót konvertáljon. Az emulátor egyszerűen fantasztikus (ezt igazán csak az tudja értékelni, aki valaha is kezelebből kódolt C64-et), nozzuk, mit is tud az újabb verzió:

- A CPU emulációja a 0.99-es verzióban már tökéletes (az elterjedt 0.9A-ban 2 utasítás még hibás). A nemdokumentált op. kódok igazán megbízható emulációját Miha csak decemberre ígéri.
- A VIC működése szinte hibátlan. A sprite emuláció minden üzemmódban kifogástalan (csak az útközések figyelésével van időnként gond, pl., a Peredroid-ban). A berdetre író programokat viszont elég csmányok (az ún. X-Mode használatát Miha szintén decemberre ígéri (gy.k. 360\*480, 360\*240)).
- A program a képernyőt 8 rasztersoronként frissíti, hogy viszonylag gyors tohesen az emuláció (ez persze előggő egyoncspaja pár scroll, az Uridium stb... élvezetét).
- A \$d011 és \$d012 raszter interruptok már működnek (osztott képernyőmódok, nyolcnál több látható sprite).
- SID: nos, ezzel már komolyabb gondok vannak. Miha lesample-olta a különböző hullámlormákat (talán ez volt a legjobb módszer, tekintve a SB képosségeit). Így a hang igen zajos, ráadásul a rasztersebességet még kézzel kell utánhúzni (még nem automata a sabességbeállítás). A két demóverzió csak SB-n, ill. apokeran fut, de Miha már írja a GUS (ez egy jó ötlet!) és a DAC kezelést. Sajna a legutóbb SID-et erősen kódolt program (StereoPlayer 11, SoundTracker stb...) telagy, és a sztereo (dupla) SID támogatás sincs még a programban.
- A jelenlegi felállításban a SB 8 kHz-zel mintavételez, míg a speaker 16 kHz-zel (hogy ne szilpoljon annyira) a GUS majd ellátólag 30kHz-en log nyomulni, ami már önmegában bámulatos a SB pocsek hangjához képest, a DAC-ok, báí nem DMA-sak, szintén olyan 8-10 kHz körül lesznek meghajtva. Jelenleg a hangemuláció lóbb legyventényei: mindhárom csa-

torna múzik, a 0.99-ben már valamivel normálisabbak a sample-k; moduláció már van. Hiányok: szűrők nincsenek; a csatornák közötti vezérlés nem megoldott (és persze az öt-negyedik, digi csatorna sem működik).

- Billentyűzet: Ezt szinte 100%-osan emulálja a program, pl. a kurzorvezérlők választhatóan emulálják a joy-t. Analóg joy-t is ba kivén úzamelni Miha (ami legalább is erősen meggondolandó, tekintve, hogy az analóg joy-ot — az IBM az Intel proci alkalmazása mellett talán legnagyobb távódósei — teljesen alkalmatlannok pl. Katakis-típusú játékokra).
- 1541 emuláció. Nos, itt elég sok bug morútt lel, amihez elég sok külső rutin született, ezek a c00labb BBS-eken megtalálhatóak — keressétek ezeket pl. az Amiga Dreamland-on c64ul6.zip (6 vagy magasabb, azokban már ZipCode is és 1541 reader/writer is lesz (ha minden jól megy), lull lorrásokkal) néven!
- Az emulátor állítólag itt is eredeti ROM-kódot használ. Ebben erősen kételkedünk, ui. egyik fejlesztésünk 1541-lamezek marga-lésére irányult, amikor max. 7 lemezt kezel egybefüggően az emulátor, ahol az 1. lemez írható is, a 2...7 csak olvasható, köszönhetően a BAM 35 track-es határának); s az emulátor nem volt hajlandó a 35. track mögött (a 2. stb... lemezen) levő programok betöltésére (mivelőt valaki lalamerozne bennünket, nemcsak COPY /B-vel kopizgattuk a lemezeket :-).
- Másik gond a 1541 pufférának nem-emulálása. Említett fey ki egy csomó hatalmas játék (pl. az összes Magnetic Scrolls, Katakis, Turrican 2).
- Pár szó az emulátor filo-formátumáról. Vannak a 174848 byte-os, e teljes szabvány disk beolvasásából származó, azzal bírtól bitre egyező D64 file-ok, valamint a kazette-file-ok, amiknek külön lejléce van, és az első két BASIC-mutató byte is le van vögva belőlük. Ez utóbbi NEM egyenlő a megszokott bináris file-okkal — de erről majd később!
- Az emulátor ez aktuális diszket TESTDISK.D64 néven a winchesleren találja. Természetesen ez óttagos vezérlő-voí ellőtött PC-drive képtelen olvasni a GCR lemezeket (az otyanhoz a Central Point törő-es másolóktáryja kell, ami a legvadabb védelmeket és tegkülöncb-ban formázott lemezeket is be tudja olvasni — csak hát az a kártya valami 500 dollár), ezért különleges szerepe van a 1541—PC összeköttetésnek. Ez ma mer nem gond (az erre szolgáló utility-kt keressétek X1541 (ez csak tile-okat másol, X1541.exe), ill. c642c64s.zip néven (ez utóbbi lemezeket is, 1541.com). Terveink szerint ez utóbbi már benne lesz a c64ul6.zip-ben, erősen átvirva.
- A decemberi hivatalos (megvehető) verzió kecsgetet a disk-oldal-vólasztás lehetőségével (az emulátor futtatás közben, hasonlóan, mint a szelag-vátasztás). Addig marad az, hogy MS-DOS alatt kell öt-neveznünk a lemezeket (pl. LN2.D64 stb... formában tárolva a parancs COPY LN2.D64 TESTDISK.D64), TESTDISK.D64-gyó.
- Az egyfile-os szelagformátumú (nem bináris) programok kezelése szelag-modszeren alapul. Az emulátoron belül 'F9'-cel választhatunk (kurzorral rámegyünk, majd 'ENTER') a betöltendő programot közül, és aztán sima LOAD. A tizikal magnó vezérlést óltítólag a hivatalos verzió már rőtőten tudja majd (sőt, lesz Turbo Tape módja is, ahol turbós szelagokat olvashatunk be pl. a printerport-ba dugott datasette-ről).



• Természetesen, írni is tudunk mind a TESTDISK.D64-re, mind a szalagfájl-okra. Ez utóbbi alig érdekes, vi az aktuális (tehát amin az 'F9' kurzora áll) szalagfájlhoz írja a kimentett file-t a emulátor, így meglehetősen nehéz megtalálni elsőre, hova is írta fel.

• Érdekes kérdés annak a problémának a megoldása, hogy hogyan boldoguljunk el a shareware verzió 1-disket-látunk-csak problémájával. Miha az utóbbi időben inaktív, és a végleges C64S kradási dátumát is állandóan tologatja, így el kell élnünk azzal, ami van... Nos, pl. kitémörítésekre használható az a módszer, hogy a UNZIP64-et behívjuk szalagfájl-ról (kb. 10k), a TESTDISK.D64-en meg kizárólag a kibontandó cucc + még több üres hely van. Hasonlóan járunk el pl. adal-báziskezelésnél atc... (tehát a futtatható, max 49k-s file-t hívjuk be szalagról, és így az nem foglal hatyet a TESTDISK.D64-en). Természetesen MINDEN diszke hivatkozás a programon belül automatikusan a TESTDISK.D64-ra való hivatkozást (írás, olvasás) jelent.

• Ami a szabad konvertálást illeti a lemezfájl-ról kazettafájl-ra ill bináris fájl-ra (és viszont), ott szintén alig komoly problémák vannak. A legnagyobb az OUT OF MEMORY ERROR. Ezen most ne lessék röhögni, valós probléma az omuban, hogy pl. valamit (mondjuk valami 10k-s file-t) beolvasunk a TESTDISK.D64 lemezről (természetesen az emulátoron belül), de azt már szalagra nem tudjuk kimenteni. Visszatérő (szalag -> lemez) is hasonlóak a problémák. Ja, és lemezt formázni se lehet. Ezeket a problémákat oldja meg a c64utx pár konverziós rutinja. Pl, tegyük fel, adott egy bináris file, pl. áthoztuk x1541-gyel vagy az 1541.com-mal egy régi C64-lemeztől, és azt akarjuk betölteni az emulátorba. Egyik lehetőség, hogy ebből szalagfájl-t készítsünk. Ez úgy történik, hogy beírjuk: BIN2TAPE JATEK.BIN JATEK.T64. Ez a program a HEADER.BIN 1024 byte-os file-t a bináris file elejére fűzi, miután ebből az első két byte-ot levágta és eltávolította. Ebből is látható, a T64-es szalagfájl-ok NEM ugyanazok, mint a C64 által is emészthető bináris file-ok. Szóval, ha

konvertálunk akkorunk a kétfajta alak között (a c64s által olvasható T64 file — és a C64 által használt, természetesen a TESTDISK.D64-en is ilyen, bináris formában leolódó alak), akkor mindenképpen használjuk a BIN2TAPE, ill, az ennek a fordítottját elkövátó TAPE2BIN segédprogramokat!

• Mint az előbb említettük, ez a T64-es szalagformátum semmi másról nem kompatibilis, a szorapó gyakorlatilag csak annyi, hogy egy 27-karakteres nevet adhassunk a szalagfájl-nak, amit kijelöl a C64S, hogyha 'F9'-et nyomunk. Tehát, ha esetleg egy bináris file-t akarunk lemeze visszolrni, akkor semmi gond nincs, nyugodtan használhatjuk a COPY2DISK-t, DE ha egy T64-file-t akarunk feltenni egy TESTDISK.D64-re, akkor már bizony azt előtte vissza kell konvertálni a TAPE2BIN segítségével bináris formátumra. Ekkor már akár lollhatjuk a TESTDISK.D64-re, akár visszalrhatjuk az x1541/1541.com segítségével eredeti C64-lemeze is.

• Miért is forszírozuk annyira azt a kopizgatót dolgot? A BBS-eken ugyanis a legtöbb program ZipCode-olva vagy bináris formában (ami, mivel NEM T64 kompatibilis, az emulátor nem tud beolvasni) van fent (rangateg demó, stb...). Ezeket tehát először VAGY át kell alakítani T64 formátumúvá, VAGY fel kell rakni virtuális/igazi lemeze. A ZipCode egy külön művészet, ugyanis maga a végrehajtható ZipCode (ami be/klémorít egy teljes C64 lemezt, a C64-on persze) egy teljes lemezt elfoglal. Így könnyőtenél min. 3 lemezeoldat kellene csarálgni, ami elöve kizárja azt, hogy a C64S-ban kibontsuk a ZipCode-olt file-okat. Szerencsére a program írója rendelkezésünkre bocsátotta a forrást, amit álitunk PC-re, és így most már PC-n is kibonthatunk/beírthatunk lemezeket! Ennek jelentősége, mint említettük az, hogy így egy csomó olyan, eredetileg ZipCode-dal összenyomott program is elindul(hat) a C64S alatt, aminek a kipekolása (eredeti C64-gyel és 1541-egységgel) csak egy rendkívül hosszadalmas (1 lemezeoldat kb. fél óra) 1541-visszarírás-kibontás-beolvasás munka oldat sikerülhetett volna.

• A legújabb, BBS-eken levő, elava a C64S által olvasható formára átkonvertált T64, ill. D64 kiterjesztésű file-okkal természetesen nincs sok tennivalónk. A T64-eket simon berakjuk a C64S.EXE könyvtárba, és az emulátorból 'F9'-et nyomva azokat már al is indíthatjuk; a D64 file-okat pedig a C64S.EXE futtatása előtt átnevezzük TESTDISK.D64-győ, és így azok is elárhatóak lesznek (LOAD'S:8 stb...)

• Még itt szólnak az 'F8' billentyűvel beállítható dolgokról. A legelső sor a joystick emulációt állítja be, tehát a kurzorblokk-al és a 'SPACE'-szel utánozza a joystickot. Sajna ez még hibás, ugyanis egyszerre két joystick csak ugyanazon a kurzorblokk-on emulálhatunk! (Ez a BOTH opció, a többi csak az A, ill. a B portot emulálja a kurzorvázírló billentyűkkel).

• Azután következnek a sprito-útközösviszálat be/kikapcsolása. Mint egy Action-! Persze ha bekapcsolt collisionnél sem őrzékel a program az útközést, akkor az emuláció a rossz...

• Ezután a rasztersebesség. Ez központi tekerantyú, a legtöbb programnál kezelni kell beállítani, hogy a hang normális sebességgel szóljon, és hogy a demók is elfussanak.

• A középső petméret ajánlatosabb minél inkább balra húzni, ugyanis ez állítja be a képernyőfrissítési gyakoriságot. 386/33DX-en 3-4 egységnyire lehet a bal szélől, normális gépeken (min. 486SX) teljesen baloldat.

• A hangkártyák kezeléséről: a c64s.exe-t a -SP paraméterrel indítsuk, hogy a speaker-on szóljon a hang; a -SB paraméter pedig Sound Blaster-on szól. E manúból is 'Enter'-rel szálthatunk ki.

És végül a legfontosabb kérdés, mik vannak? Égészlemezés játékok közül a Last Ninja 2 és a The Examination hibátlanul fut — a többi lemezés játék általában kifagy még freezek, egyfile-osra konvertált programokként sem indulnak el; a demók szinte mindegyike fut (ami talán a legjobb az egészben!), persze a borderre írás vagy egy komolyabb rasztertrükk aléggő ocsmányul néz ki. Az egyfile-os, drive-hoz nem nyúló játékok 80 százaléka hibátlanul működik.

• DADA



A történet: Hitler hordái végigmeneteltek egész Európán, és már a Föld meghódítására törakszenek. Természetesen csak egyetlen ember van, aki képes Hitler időben megállítani. Na, ezzel a primitív mesével indul a játék. Kezdetben Fort Dix-ben vagyunk, és a program már is egy érdekes dologgal indul. Amikor megjelenik a 'CHAPTER X' szöveg, akkor az azt jelenti, hogy a náciak elrabolták az USA leghíresebb, legkoponyább tudósát (Dr. Barnstorf-ot), és a lányát (Jane-t). Ki kell őket szabadítani. Erre három lehetőségünk van:

A szöveg szorint a németek egy Zeppelinnel leszállnak Washington-ban, és most az Atlanti-óceán fölött menekülnek. Az első lehetőségünk tehát a menekülő Zeppelin alkakapás. Ezt a következőképpen lehet véghezvinni: Amint bejelentkezik a csúklócomputer, rögtön válasszuk a TAKE OFF (felszállás) opciót. A kódablázon USA-ATLANTIC utal válasszunk, ez így a 23-as lesz. A felszállás, és námi tohógetés után a falhók fölött RAPULUNK (ha-he, de jó lej vagyok...) elötlünk a Zeppelin. No most ben csúcsulnek a náciak, és folyamatosan tüzelnek ránk. Ha harmadszor is eltalálnak, a tengerbe zuhanunk, és megfulladunk, ugyanis a nagy és nemes Rocket Ranger NEM tud uszni. Egyébként a játékon belül mindenhol 3 lehetőségünk van.



Ezek után próbáljuk meg felőlni a gúndot. Vigyázzunk, mert **Rockel Ranger** egy kreslót (két centi velős moret szerint) mindig fölő alá lő. Ez még nem volna baj, de egy **Zeppelin**-re tüzetünk... Már látom is lelki szememmel, hogy a **Zeppelin** a belétől gáz jóvoltából izekre robban! Az akció háromléteppan végződhet:

- **Leőlőnek... Game Over**
- **Belelővünk a ballonba, és ez lelrobban.** Ennek alőg nagy a valószínűsősős. Ez asötben lentebb folytatjuk.
- **A legvalószínűtebb eset — legalőbbis amíg be nem gyakoroljuk —, hogy kilőjük a gondolát.**

Az utolsó esötben odarepölünk a gondolő ajtóához, és belölünk az Irányítófülkébe. Közben kideiöl, hogy **Jane** az iskolatársunk volt, most mindenesetre sem ő, sem a papája nem tudja, hogy most barát vagyunk-e, vagy ellensős. Hogy meggyőzzük, barát vagyunk, egy elmős párbeszédet kell folytatnunk a hölgygel. Itt sokat tőlt a gép, de a beszélgetős olyan is, ha **Jane** őt mond, akkor a szája is őalakban áll. Na mindegy. A Joy-jal tudunk választani a mondanivaló közöl, és a tőzgombbal mondjuk el. Az atőbbi válaszokat mondjuk, különben a hős **Rockel Ranger**-t kilöki a Zep-ből, és ugyanarra a sorsra jut, mintha lelőttök volna 3-szor.

• **"YOU'LL NEVER BELIEVE ME."**: „Sohasom hisztok majd nekem.”

• **"I'M HERE TO GIVE THE ZEPPELIN FLYING LESSONS."**: „Azőt vagyok itt, hogy repölőckéket adjak a Zep-nek.”

• **"OO YOU NEED SOME HELP?"**: „Kell némi segítsős?”

• **"LET'S START AGAIN..."**: „Kezdjük elöl röl...”

Ha jól válaszolunk, akkor meggyőzzük őket, hogy barátok vagyunk, és **hazafuvaroznak Ft. Dix**-ba. He alrontjuk, kirepölünk a **Zeppelin**-ből, és vége a játéknak.

Ha ügyesen lelrobbantottuk a **Zeppelin**-t, akkor a náció a prólasszort, és a lányát Németországba szállítják. Az már más teszt, hogy hogyan élők túl a robbantást... (Nos, ez esetben Irány Deutschland, ahol a Goering-líúkkal (Göring? Ki az?) lesz egy kis összetűzésünk. Ez az agyik legnehezebb része a játéknak. Nem mintha nehéz lenne lelővöldözni a repgépőket, csak gyorsan kell csinálni, tehát időhiány van. Itt he háromszor lelőnek, nem halunk meg, csak egy szomszados országba kerülünk. He nem sikeröl az összes gápet lelőni, ugyanaz az effekt lép érvénybe. Mig he az összeset sikeröl lelőni — addig egyszer sikeröl —, akkor tudjuk kiszabadítani a foglyokat. Az mitöl függ, azt nem tudom. Van amikor a **Hitler** uteni legfőbb ellenfél, **SS Leorneister** togságába kerülünk, és van amikor... No mivel mint mondtam egyszer sikeröl aljutnom idáig, nem tudom, mi ven máskor. **Leorneister**-nöl szintén dumcsizni kell, csak ott nem tudom mit kell mondani. Egyébként **Leorneister Janan** akarja kipróbálni új találmányát — mert az őr fektelős is egyében —, az egyirányköt. Érdekes...

No he itt sem sikeröl kimentani — még nagyobb a valószínűsősős —, akkor a program közli, hogy elhurcolták őket egy atrikai bázisra — a helyre sejnős minden játékban változik. Ebből következik, hogy legkönnyebben az első alkalommal lehet őket kiszabadítani. Azért érdemea őket kiszabadítani, mert ha nem tesszük meg, egy idő múlve vége lesz a játéknak. Egyébként attöl függően, hogy kinát ven a prof, annál neyőbb a nációk hatékonyasága (ártsd: annál könnyebben sikeröl nekik elfoglalni a Földet). Ha nálunk vannak biztonságban, akkor 50% a hatékonyságuk, ha a nációnál, akkor 75%, és ha már a Holdra vitték őket, akkor pedig 90%. A játék közben még né-

hanszor ki kell őket szobeditanunk, minimum 2-szor, maximum 11-szor... Ekkor a dátum már 1949 volt!

**Hitler** cőtjáröl még nem is beszámolt. Nos lunárium-bombákkal lel akarja robbantani a Földet — pontosabban a laköt zombikká akarja változtatni. A lunárium egy ritka ásvány, csak a Holdon bányásszak, a bombagyár pedig Németországban van.

No, miután ez megvott, talán el is kezdhetnők a lelrást. Az egész játék abból áll, hogy el kell repölünk a Holdra, ahol laszámolhatunk — etvlőg — a nációkat. Az úrhajöt — ki tudja miért — úrhajőgyárakban teláljuk. 5 ilyen gyár van, 5 úrhajődarabbal a világ különbözöt pontjain. Mind az ötöt őssza kell szodnunk plusz még bolo kell töltenünk 200 egység lunáriumot. Mivel kazdabten 160 egységünk van, ebböt következik, hogy lunáriumot is lehet telálni. Ez így la von, két raktár van elrejtve, atalában Dél-Amerikában, és Afrikában. A játék folyamán ezeket la ki kell néhányszor úritani. Az úrhajőgyárakban egy-egy náció katoná fogad, akit szöt kell vernünk. Tarmászo-tesen minél többször állunk le velük bunyözni, annél erősebbek lesznek, így az ötödik már egész kamény. Tohát logyünk óvatosak! A verekedős irányítása:

Tűz + löl — ütős tejsa  
Tűz + le — ütős gómorro  
Tűz + jobbra — jobbhorog  
Tűz + balra — találd ki...  
Föl — védekezős fönt  
Le — szintén, csak lent

Alapjában véva nem nehéz a nehéztűt alverni, de azért gyakorolni kell.

No, ha elfogy az enarglája — jobb-első sarok -, a sisekos náció eszméletlenül elnyöl. Ekkor alreboztuk a rakétadarabot. Később nam érdamas ida visszajönünk, mert ugyan a nációval újra bunyözünk kell, azonban mégsem telálunk itt semmit (sőt a következő őt nehezebb lesz levernő).

Ha a miönk logy ol, az esetben elfognek, és börtönbe vetnek. Aggodalomra semmi ok, mert káthavi raboskodás után „az alvó őr zsebéből kivasszük a kulcsot”, és „egy motorkerekpáron sürgősen elhagyjuk az országot. Ezután visszaterünk az egyra, hogy új célét válasszunk...” Ilyenkor tohát — két hónap vesztőséggel — egy szomszados országban folytatódik a kelandunk.

A másik helyszin a lunáriumraktár. Itt — öt-ötöl függően, hogy hol telálható — más kell csinálnunk. A dél-amerikai bázison egy templomban van elrejtve a rektár, azt kell bevannunk. Az ősszas ablakba be kell löl- nünk, amikor azok nyitva vannak. Az oblokokat teláljuk meg! Egy segítsős: amikor egy ablak kmyllik, tüzalni kezdene — arra nyilván majd rájövünk. Viszont először jobbra tüzelnek, majd agyonasan, azután balra. Ez később lesz hasznős, mert minden egyes kirablás alkalmával egyre neha-zebb lesz bevenni a templomot. Később gyorsabban fognek tüzelni, két, vagy asatlag már három hatyröl. He nagyon hát-rehúzzuk a Joy-t, ekkor le fog kuporodni a manuszunk, és akkor nem telálnak el semmiképpen a golyók. Itt la három lehetősős van, ha harmadszor is lelőnek, ugyanaz lőtenik, mintha ősszeverték volna, csak a mese más. Ha mi gyözünk, ekkor egy „TOLTSE TELE, HANS” c. úzanattal a nálunk lővő lunárium megnő — hol jobban, hol kevésbé...

Etvlőg — **ELVILEGI** —, he itt ellonállás szerezötünk — id, később —, ekkor a mi-elnek időröl időre elküldik nekünk a zsák-mányolt lunáriumot!

Most pedig lássuk a csuktócomputer további opciöt:

- **WAR ROOM** — háborús szoba, id, később...
- **FUEL DEPOT** — üzemanyag raktár. A jobb-első önök a rakétánkban lővő, a jobb-első az úrhajőban lővő lunárium-mennyiséget jelzi.
- **ROCET LAB** — Ide akkor kell jőnni, ha megvan az öt úrhajődarab, és bolo van tenkolva a lunárium. Egyébként arról tehet infokat kapni.
- **TAKE OFF** — lelszölős. No ez mire jó?

Ida tartozik még:

- **PICK DESTINATION** — új cél választása, más országban.
- **SEND S.O.S** — ennek választása asötén az U.S.NAVY (haditengerészöt) 2 hónap-ban belül a világ bármely tájáröl hazaszállít. Ezzel csak egy gond van. „...a nációknak viszont így idejük volt **CSELEKEO-NI**...”

Most pedig lássuk, hogy hogyan lehet egy bázist megtalálni. Erra jo a **WAR ROOM**.

Nos ebben az opcióban jelentést teszünk **Horico „Bulldog” Brady**-nek a leltesötünknek. Az emittet ürlömber Európa 5 azaz öt hiperszuper ügynököt bocsátja a rondotkésötünkre. Ezek az ügynökök lesznek a segítsötünkre. Ha rámegyünk egy országra, a program kiírja az ország nevöt, valamint a státusát (nincs felderítve, felderítve és titkos bázis taláva állopotok lehetsősősök). Ha rámegyünk az **AGENTS**-re, és megnyomjuk a tőzgombot (nyomva tartjuk), a jobb-re balra húzigálással lehet ki-bevinni őket az országokba. Egy országban több ügynök is lehet, mindenesetre, ennek az idáig nem taláram értelme. A köv. menüpontot az ügynök(ök) laladotát állíthatjuk be **Felderítés**, és **Ellonállás szervezés**. Az előbbivel infokat tudhatunk meg az országröl, pl. bázisok stb., az utóbbit használatával, a lázedők 2 hónapig megállapítják a nációkat. A köv.-vel a kockáztszintet állíthatjuk be. **HIGH RISK**-nál gyorsabban dolgoznak, de nagyobb a labukási esősük is, **LOW RISK**-nél pont lőrdítva. Végül a **REPORT**-tal jelentést kárhátunk az adott ügynöktöl. Természetesen angol nyelvű, de mivel én megértottem, más is meg fogja. Ha erröl írnek, hogy **Dr. Bamstorf** egyik neves kollágája Kanadában raboskodik, szabadsítuk ki. Egyébként a nem professzorral, és nem bázisokkal kapcsolatos jelentősökre ne figyeljünk ode.

Miután mindent megszerezötünk, menjünk a **ROCKET LAB**-ba, és ekkor láthatjuk, amint látteszik úrhajőnkre az utolsó derából, majd kilövik. A program közli velünk, hogy **Dr. Bamstorf**-öt újra alrebozták, és a Holdra vitték. Tohát Irány a Hold! Itt már csak néhány zombi nánit kell lelővöldözni... Hál Jöjl **RESET**! Ha nem szeretsz idegeskedni, ekkor ne menj a **ROCKET LAB**-ba, mert nekem idáig egyszer sikeröl aljutnom, és a zombikat szinte tohotetlen oktalálni. **GAME OVER**... Ezt már másokra bízom.

Hozzáfüzném, hogy közben megint eljutottem idáig, és itt már csak egy (!!!) nő maradt, de lejárt a ki nem jelzett idő!!!

A **WAR ROOM**-ban az ügynököket érdemes **HIGH RISK**-re állítani. Ha már csak egy marad, azt nam fogják elkapni.

Hát ennyi. Jó játék, de szükséges hozzá egy edeg szerenese is, és ez nehezebb teszi. Ja, és he 2-3 óvig tartózkodunk egyfolytában a **WAR ROOM**-ban, elfognek gyávaaság miatt, és **Rockel Ranger** nélkül nincs esős a világnak. Most már tényleg ennyi. Kódtábla helyhiány miatt nincs! Bocsi!

• NYÍRÓ ENDRE

# CENTAURI ALLIANCE



Íme itt a *Centauri Alliance* leírás várva van (??) második része Folytatódik a térképdöm-ping — azt nem is említettük az első részben, hogy a játékok térképeinek száma ugyan nem, de a térképek összmérete bőven túlért a *Bard's Tale 3* méretén... Továbbmenni azóta sem sikerült, szóval hálásan fogadnánk olyan információkat, amelyek a továbbjutásban segítenének...

## Általános jelmagyarázás:

Bázisok:

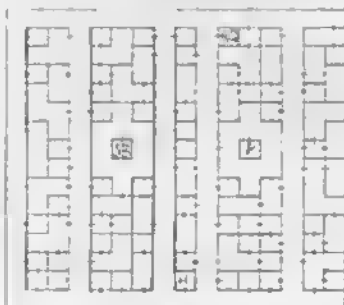
- P - Spaceport
- H - Healer
- HO - Még mindig CoV
- W - Weapon Trader
- SU/SD - Stairs Up/Down
- MD - Mattermission Device

Dungeon-ök:

- I - Radioactivity/Neutron Field
- SU/SD - Stairs Up/Down
- M1, M2... - Messages
- T1, T2... -> X1, X2... - T.ports
- S - Starting position
- MD - Mattermission Device

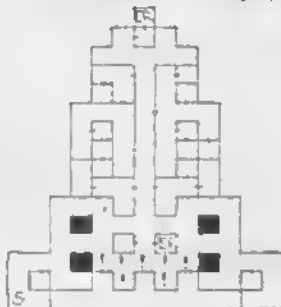
• Bryan

VELADRON II.

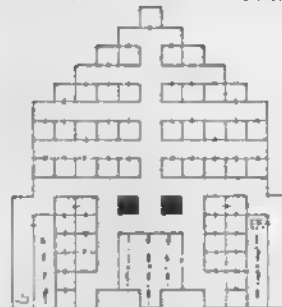


SB - Shuttle Bay

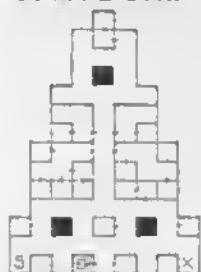
OLD HUMAN FREIGHTER



MANSTRAK TROOP CARRIER

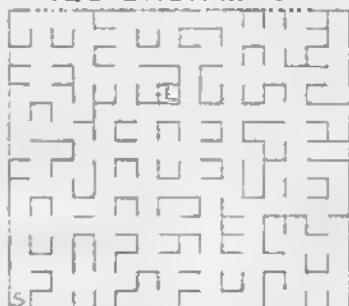


ARCTURIAN SPACE SHIP



ER - Engine Room  
CR - Control Room  
X - Exit after crash

VELADRON MOON



E - Elevator

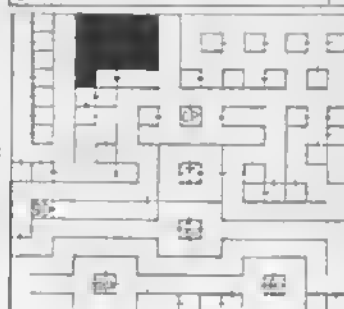
ANCIENT BASE

— - Energy Field  
CP - Coloured Plates  
T - Fracturian Table  
R - Regeneration Spot  
A - Alien #1  
T6 - Alien #2

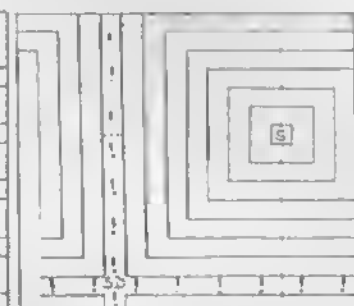
LEVEL 1.



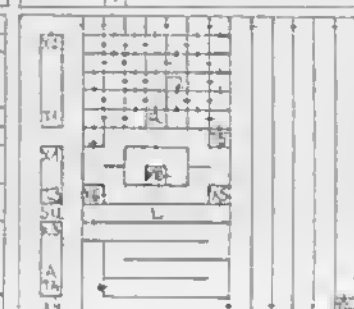
LEVEL 3.



LEVEL 2.



LEVEL 4.



LEVEL 2.

LEVEL 3.

LEVEL 1.

LEVEL 4.

PIRATE SHIP

- C - Door Seal Override
- O - Observation Room
- E - Elevator
- T - Terminal
- P - Plenocarbon
- EP - Escape Pod
- RC - Recharger
- CM - Combat Mechs
- X - Exit Hatch (?)

EPSILON INDI

STARBASE

LEVEL 1.

LEVEL 2.

LEVEL 3.

- TE - Terminal
- LB - Laboratory
- GL - Lab with Orange Globe
- DC - Donsai Commander

PORT MINKAR

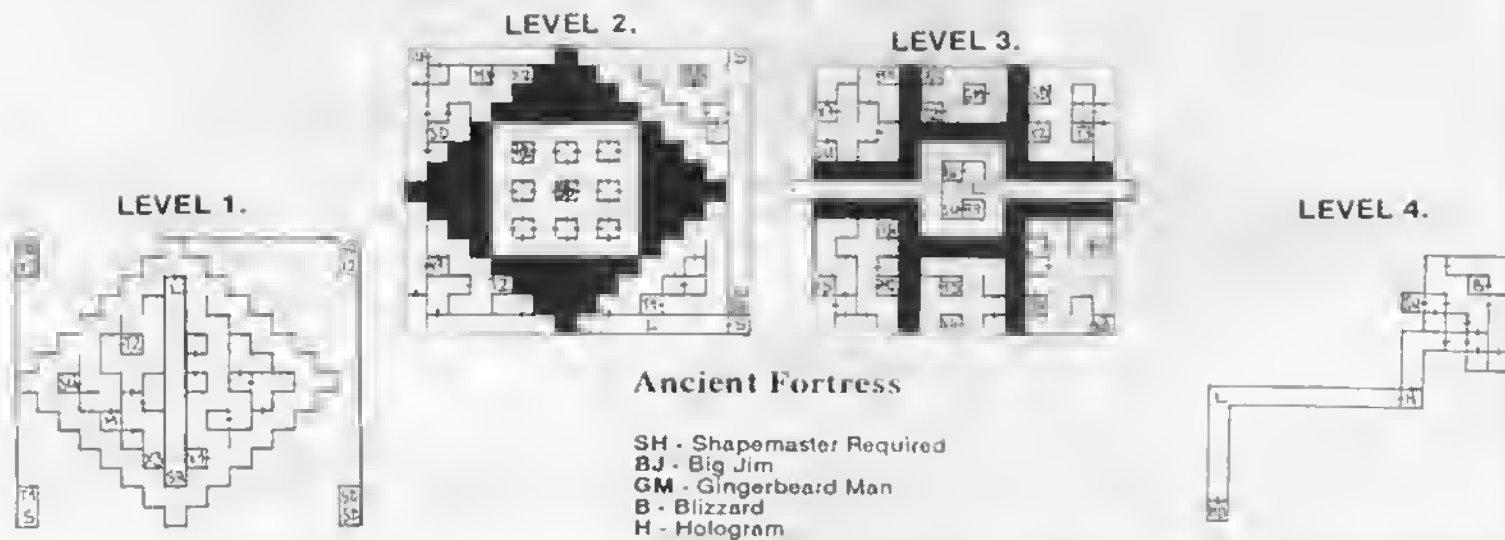
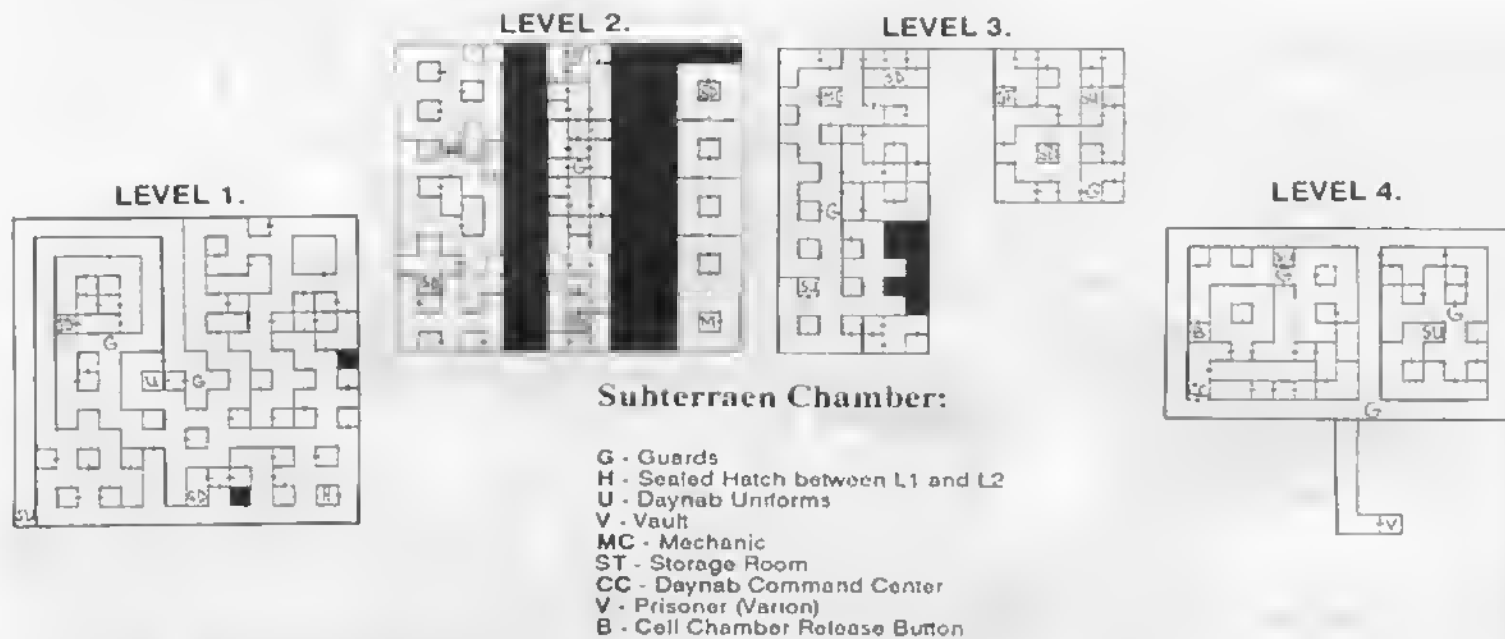
GAMMA BASE

KEPPA VAR

KASDRAN

- E - Entrance to Subterraon Chamber
- SH - Shrine - Entrance to Ancient Fortress





Folytatódik a ZZZUPERRR

# CoV Póló

akcióóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválaszték!

M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

Az 'S' méret forgalmazása megszűnt!

Megrendelhető utánvétellel s befűzött levelezőlapon

**P01**



**P02**



**P03**



# Nightmare on Elm Street



Erről a játékról már volt szó a CoV 11-ben, most stílusosan jön a folytatás: Érdemes megnézni a film 3. részét, mert legelőbb lesz fogalmunk arról, hogy mi is történik. A játékban Amanda Krueger, Freddy mamája adja a tippeket.



A harmadik pályán (térképen x-szel) van 1 kapcsoló. Ezt húzzuk meg, majd jobbról(!) menjünk neki a forgó kereknek. Hopp! Ezek oltúntak és megnyílt az ajtó a továbbvezető úthoz. A szaggatott vonal csapdajelzője: ha belépünk, robban. Ez csak kis energiacsökkenést okoz! ha felszedjük a ládából a stuffokat, menjünk az 1-szel jelölt kapcsolóhoz. Itt átteleportálódunk A-ba (ld. térkép). Ha itt végeztünk, távozzunk a jelölt kijáraton, majd irány a 2-es kapcsoló. Ez visszavisz a starthelyhez. Innen gyérünk a 3-ashoz, ami visszavisz A-ba. Csak ezzel a sorrenddel lehetséges! Itt már szabad a kijárat. Most meghallgathatjuk Amanda instrukciót, majd kódot kér a prg.

Adok egy kódot!  
Par.3./ Page 4 — Indicates  
Par.1./ Page 1. — You  
homs 5 — Skateboard

**Level 4:**  
Itt található egy Shop, ahol a coin-okat tudjuk elvenni.

Tóthény: 20 / Elemok: 30 / Káva: 30 / Ásó: 40 / Kulcs: 50 / Áltató: 50 / Kézigránát: 100 / Lánclűrész: 200 / Térkép: 500

'E'-krlépés

**Tanács:** Ásót is tudunk felvenni, de arra nem érdemes költeni. Lánclűrész se vegyünk, kulcsot viszont IGEEEN! (találunk a Lov-5-ön!)

**Level 5:**  
Itt is szellemszerűsögek üldöznek. Az x-szel jelölt résznél alulról (!) kell a coin-okhoz odamenni, így egy másik helyre teleportálódunk (Map B.) A vörös tűzeken nyugodtan átmehetünk, ártalmatlanok. Itt van még néhány gránát csapda: ha felvesszük, robban. Általában azon a szinten van egy havor, aki a kijárat mellett ládában található. Megmontodó! A sarokban (balra, fönnt) a kapcsoló leoltja a villanyt. Ilyenkor megtámad Freddy. Nyírjuk ki, majd balra menjünk. Lón világosság!

**Level 5:**  
Idő nem rajzoltam térképet, mert ol lehet nélküle boldogulni. A starthelyen menjünk le, majd föl. Egy csupa rúd pályán vagyunk. Ezek közül pár nam szűrl Tohát így menjünk: 2 x föl, 2 x jobbra, 2 x lo, 1 x balra, 6 x föl, itt gyorsan át a tűzön, majd föl, az elemhez.

Ezen a pályán egy kutya (?) üldöz. A cél a 4 sarokban a 4 csapdajelzőt kinyitni. Ez egyszerű, átmegyünk rejtük. Ha ez megvan, a köv. pályán az első olágazásnál tefele men

günk. Ha az kész, a harmadik pályán a kulcsot kell megtalálni. Itt, ha ezt tovasszük, jöhet az uccsó próbatétel. Itt csak végig kell rohanni. A vágén Mr. Csontó vár ránk, és elvosszi az összes tárgyunkat. Ha kipsztítjuk, újra felvehetjük őket. A kijáratnál találunk egy lánclűrész és egy lámpást. Az utóbbit mindeképpen vegyük fel! Kezd a dolog izgi lenni...

**Level 6:**

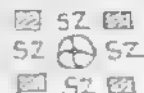
A vörös tűzek itt már veszélyesek! Menjünk a térképen 'F'-fel jelölt részhöz. A csapdajelzőt ne nyissuk ki! Menjünk a bal függönyön át, majd le. A „csupa csapda” (ld. Map) résznél vagyunk. Fel a csapdajelzőkhöz! Hogy továbbjussunk, ki kell hozni egy-egy kombinációt. Ezek (balról jobbra):

1. nyitva/zárva/nyitva/zárva/nyitva
2. zárva/zárva/nyitva/nyitva/nyitva
3. zárva/zárva/zárva/nyitva/zárva
4. összes nyitva!

Ezután, ha feljebb megyünk, visszateleportálunk T2-höz, Györünk F-hez! A csapdajelző legyen csukva, majd át a keni függönyön: itt le. Most nyissuk ki a csapdajelzőt, u.a. mint előbb, csak fel. A sok mágnos után ott az Exit.

**Level 7:**

Mindon kapcsolóhoz járunk hozzá! A szaggatott vonal olyan részt jelöl, ahol csak egy bizonyos kapcsoló megnyomása után juthatunk tovább. A nagy x-szel jelölt helyen sok a csapda. A !-ot jelölt résznél szedjük föl a 4 szentotlvízet, és rakjuk le így:



Nyomjuk meg a koresót, és ott az Exit. A lámpást pár helyen használni kell!

**Level 8:**

Először mindig a csontvázakhoz menjünk, úgy jutunk át a köv. kamrába. Ha kijutunk a folyosóra, onnan szól a Map. A kijárat a Level 2-re (szerintem) kamu, mert csak Freddy kalapját találtam meg. Amikor felvettem, olveto az energiám, és meghaltam. A pejzs sem védett meg!

**Level 9:**

Ezen a pályán három tesztet kell megoldani. Lássuk:

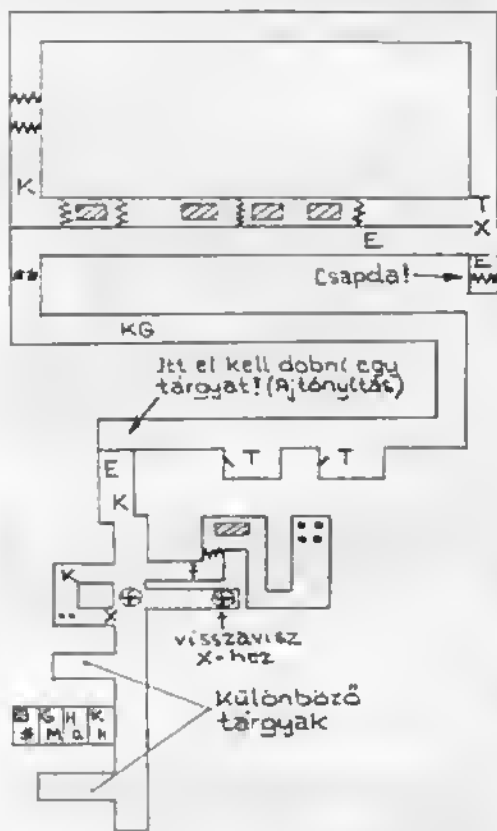
1. **Test of Pita** (a veremk tesztje)  
Ez pite, csak két dologra kell figyelni! Ahol a lápcsó letele vezet, előtte menjünk fel a bat sarokba. A két gránátot mindenképpen vegyük föl! A kapcsolót akkor nyomjuk meg, ha leraktuk a gránátokat. Ez úgy történik, hogy a kapcsolótól menjünk le, majd balra, egészen a falig. Ahol megjelenik a „Placo Grenade Here” felirat, ott TEGYÜK le a gránátokat.
2. **Test of fire** (A tűz tesztje)  
Egy átlagos egyfejű simán megoldja...
3. **Test of afactricity** (Az áram tesztje)  
Na, ezen én sem tudtam túljutni, hiába próbálkoztam a kapcsolókkal manipulálni. Ha notán lenna vataki, aki ezt teljesítette, akkor írja meg a szerkesztőség címére!

■ Domokos Márton, Budepest

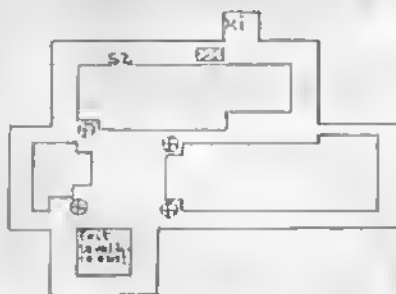
LEVEL 3.



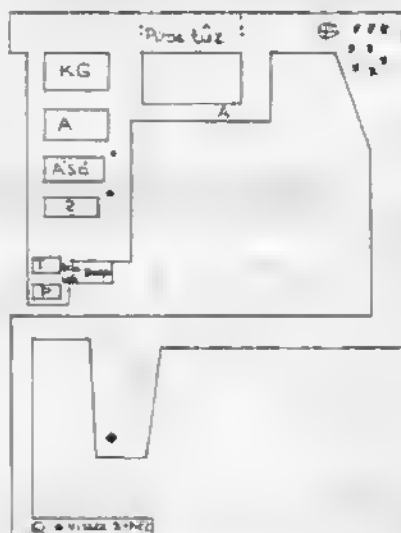
LEVEL 4. MAP



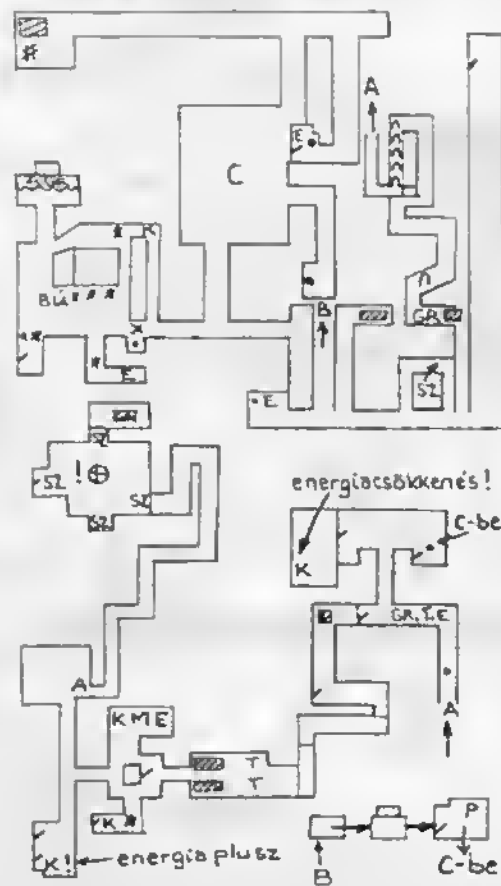
LEVEL 4. MAP "A"



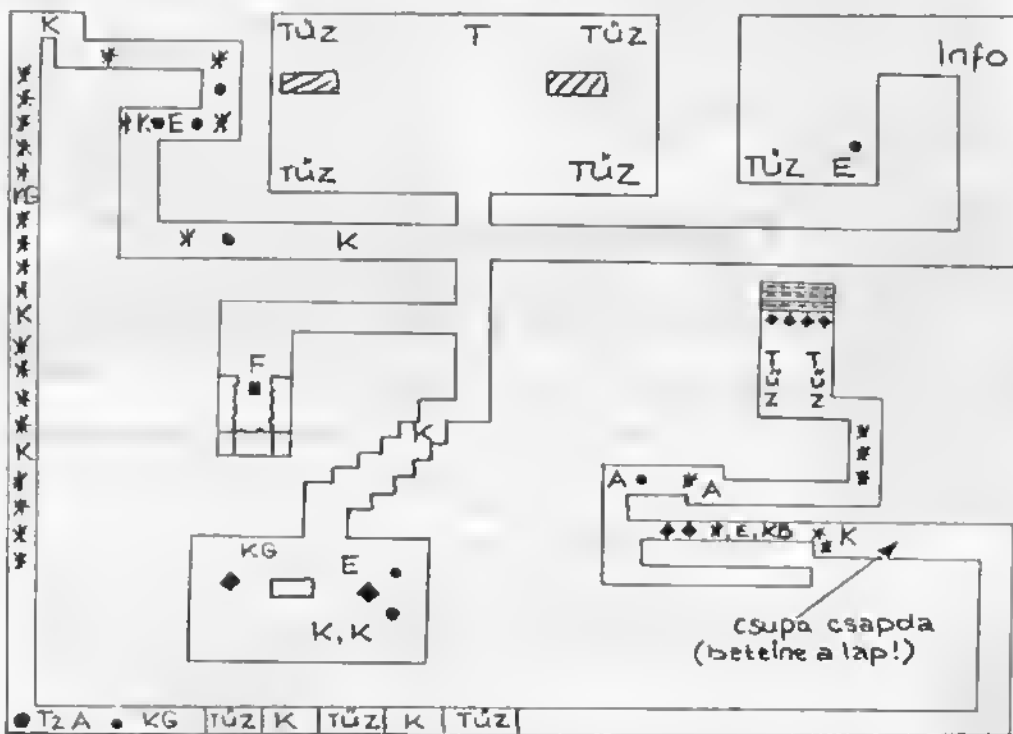
LEVEL 4. MAP "B"



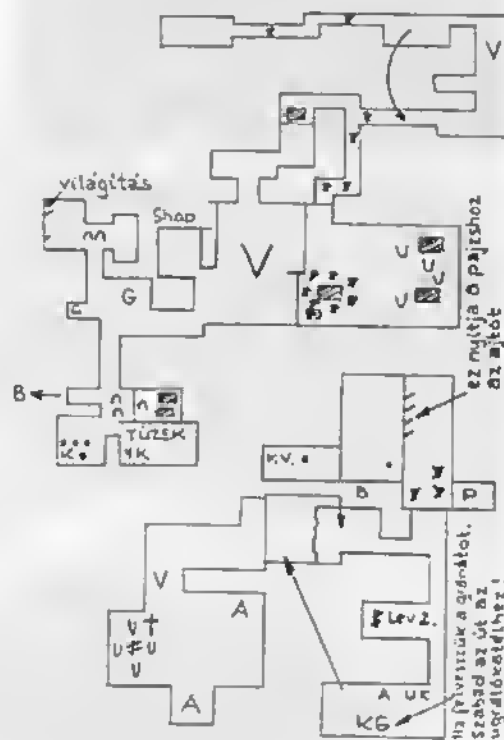
LEVEL 7.



LEVEL 6.



LEVEL 8.





# ULTIMA

# IV.



A monumentális sorozat 4. része 1985-ben (atyáisten, de rég volt...) jelent meg. A harmadik részhez képest ismét változások léptek életbe: Indulni ezúttal csak egy karakterrel fogunk, viszont a csapatunk később 8 főre fog növekedni. Míg a 3. részben szerepet kapott a B fő Erény, a 4. részre Lord British teljesen beleszabályozott a tómba, és abban a részben szinte minden az Erények körül forog. Ily módon kissé sajátságos mozzanatok lesznek a játékban.

csétlen barátunk nem mai hozzányúlni, a másik Britanniá történelmének könyve (ld. gyári kézikönyv — hehe) (Ki az a hehe? — CoVboy). Ezután hősünk elindul, mint akh hipnotizálnak, becsámpázik egy vásárba, és aljut egy elgáym jósnő sátrához, aki (állítása szerint) már várt rá. Néhány kártyát tesz elénk, hogy válasszunk közülük. A dolog primitívebb, mint gondolnánk: olyan, mint egy klasésas negyeddöntő. A nekünk szimpatikus tulajdonságot kell választani háromszor, ez fogja meghatározni az osztályunkat. A tulajdonságok és az osztályok:

- Honaety (becsület) — Mage (varázsló)
- Compaeelon (kb. részvét) — Bard (bárd)
- Valor (bátorság) — Fighter (harcos)
- Justice (igazság) — Druid (druida)
- Sacrifice (áldozatosság) — Tinker (kovács)
- Honor (becsület) — Paladin (lovag)
- Spirituality (szellemiség) — Ranger (kósa)
- Humility (szelénység) — Shepherd (pásztor)

Ezek a tulajdonságok a sokat emlegetett Erények. A csapatunk tagjai között lesz mindegyikből egy, tehát a mi osztályunkból figura nem fog csatlakozni hozzánk. Az egyes karakterek és helyük:

- Marrah (Mage) — Moonglow, a bejáratl híd fölött északra
- Iolo (Bard) — Britain, délkelet felé egy híd mögött a tábornász közalében. Egy láda van nála.

- Geoffroy (Fighter) — Jhelom, a fogadó első szobájában. Kulcs kell a belépéshez.
- Jaana (Druid) — Yew, egy tisztáson, amely a sűrű erdőben van a börtöntől nyugatra.
- Julia (Tinker) — Minoc, Poor ház.
- Dupro (Paladin) — Trinsic, a kocsmában.
- Shamino (Ranger) — Skara Brae, az első szembély, akivel a belépés után találkozunk.
- Katrina (Shepherd) — Magincia, délkelet felé a romok falain kívül.

Ezek a csókák fognak tehát minket később boldogítani (fognak, ugyanis a játék egy bizonyos pontján csak akkor juthatunk túl, ha minden Erény képviselve van a csapatban).

## A Játék Irányítása:

- (A)ttack: Valamely szomszédos pozícióban lévő élőlény megtámadása. Meg kell adnunk az irányt.
- (B)oard: Baszállás valamilyen járműbe (pl. lőbe — hehe) (Már megint itt van ez a csóka? — CoVboy)
- (C)ast opai: Valázslás, oról lass még szó később.
- (D)ecend: Létra/lépcsőmászás letelöl.
- (E)nter: Belépés az aktuális pozícióban lévő városba, épületbe vagy hasonló helyiségbe.
- (F)ire: Tűzelés a hejő ágyújaival.
- (G)et cheer: Láda kinyitása, ha csapdával ellátott, akkor lezerelése is Ajánlott magas ügyességű karakter.



Kezdetben hősünk egy la alatt hevaroszik, és ábrándozik. Hirtelen nem messze tőle megjelenik egy nagy kék kapu (pont olyan, amilyen Britanniába vezet...) a kőör (pont olyan, ahonnan Britanniába szoktunk menni...) közepén, majd rövid vibráció után álltunk (pont úgy, ahogy szokott...). Rövid tanakodás után hősünk odamegy, és felveszi a kőör közepén talált ankh-ot (egy pontosan olyan ankh-ot, amelynek Britanniában szoktak előfordulni...) és könyveket (pont olyanokat...) Az egyik könyvhöz szeren-

- **(H)ola up and and camp** Táborozás, némi gyógyulást eredményez. Nem mindig sikeres.
- **(I)gnita a torch**: Fáklyagyújtás. Fáklya nélkül kavessé affektív.
- **(J)immy lock**: Lezárt ajtó kinyitása valamilyen mágikus kulccsal.
- **(K)imb**: A descend ellentéte, mászás látrén vagy lépcsőn felé.
- **(L)ocala poahon**: Helymeghatározás, ehhez is kell valami lárgy.
- **(M)ix raagente**: Varázslatkesztes. Meg kell edni sarban az összetevőknek megfelelő belülről.
- **(N)aw order**: Két csapattag lalcsarölése. A mi karakterünk mindig az első helyen áll, rá az nincs hatással.
- **(O)pen door**: Ajónyitás a megadott irányban.
- **(P)oor at gam**: A kártyák térképe. Ehhez is kell némi spácl cucc, egy étkő.
- **(Q)uit & Seve**: A szokásos mallebeszélés, csak állásmenítés.
- **(R)eady a weapon**: Valamelyik karakter felgyógyozása.
- **(S)earch**: Keresés, különösebb magyarázatot (remélám) nem igényel.
- **(T)alk**: Valamelyik szomszédos pozicra felé tartó kommunikációs kísérlet.
- **(U)aa**: Egy lárgy használata. Főleg a Search paranccsal megtelített tárgyak elszűrésére alkalmas.
- **(V)olume**: Hang kübe.
- **(W)ar Armour**: Az egyik embert be lehet csomagolni valamilyen védő hatású burkolatba.
- **(X)-it**: Járműből lövő kizsállás.
- **(Y)ell**: Kibabálás. Lőre speciális hatással van, 'giddyup' a gyorsítás, 'whoa' (Whoa! — Larry) **(Da szépen ószelölünk — CoVboy)** pedig a fék.
- **(Z)-tata**: Rövid jellemzés a kiválasztott karakterről, ha őt választunk, akkor a csapat tulajdonát képező fegyverek, védőcuccok, varázslat-alapanyagok, kész keverékek, valamint egyéb tárgyak listáját kapjuk. A jobb/bal kurzorokkal felfelé lefelé mozoghatunk, más billentyű halálára leírhatjuk a játékok.



A party (és harcban a karakterek) mozgását elősegítő billentyűket nem áruljuk el, bízva abban, hogy az semelyik géptípuson nem fog senkinek megoldhatatlan problémát jelenteni.

#### Pár (jóper) ez a varázslatokról:

A varázserő az intelligencia duplája minden karakternél ezt módosítja az osztály a következőképpen:

- **Mage**: Taljes
- **Druid**: 3/4
- **Ranger, Bard, Paladin**: 1/2
- **Tinker**: 1/4
- **Fighter, Sapherd**: Semmi

Most következzenek egy kissé igénytelen leírások a varázslat-komponensekről, minden jellemzés nélkül:

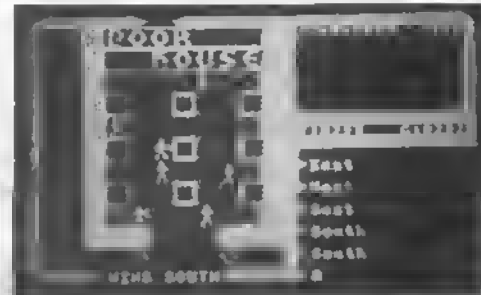
**Sulphurous Ash** (kőnes hamu), **Ginseng** (?), **Garlic** (fokhagyma — jó vicc...), **Spider Silk** (pókselem), **Blood Moss** (várlap — ??), **Black Pearl** (fekete gyöngy), **Nightshade** (agy gombaféle), **Mandrake Root** (Mandrake gyökér, lásd még Monkey

island! Ez utóbbi — marmint a gyökér — a legötékesebb varázslat-összekeverő.) **(A Ginseng az agyártalm, hogy Panex gyökér, a Blood Moss viszont szerintem valamilyen mohaféle laez. Hogy milyen a véres moha azt nem tudom, de ha valeknek van türelme, csúcsuljon oda egy fa tövébe, 20 napon belül ki kell derülnie — CoVboy)**

És akkor most következzenek a varázslat-lista (az első zárójelben a felhasználható varázspontok száma, a másodikban pedig az összetevők — e sorrend is számít!):

- **Awaken** (5) (ginseng, garlic): Mágikus útan alakított karakter felébresztése. Általában sikerül a szokott...
- **Blink** (15) (spider silk, blood mass): Utazás varázslattal. Nem jó nagyon nagy távolságra.
- **Cure** (5) (garlic, ginseng): Mérgezett karakter meggyógyítása.
- **Diapal** (20) (black pearl, sulphurous ash, garlic): Mágikus energiamező megsemmisítése.
- **Energy field** (10) (black pearl, sulphurous ash, spider silk): Az előbb említett energiamező, 4 fajta van: **sleep** (lehet, hogy alakítja az álmálódót), **poison** (esetleges mérgezés), **fire** (ez mindenképpen megégeli azt, aki belemegy), valamint **lightning** (ez szimplán áthatolhatatlan).
- **Fireball** (black pearl, sulphurous ash): Támadás tűzzel 1 (!) ollanséges agyodre.
- **Gala travel** (40) (sulphurous ash, black pearl, mandrake root): A lehető legjobb teleportációs varázslat. Az általunk kiválasztott Holdkapuhoz (Moon Gale, ld. később) visz minket. A felhasználáskor a két hold (*Trammel* és *Felucca*) nevét kell kimondani.
- **Hael** (10) (ginseng, spider silk): Egy karakter gyógyítása.
- **Iceball** (20) (black pearl, mandrake root): Támadás jéggel, ismét csak egy allentőre.
- **Jinx** (30) (black pearl, nightshade, mandrake root): Az allanségek összevarázsa, általában derokasan nakállnak egymást csápolni.
- **Kill** (25) (nightshade, black pearl): Halálvarázslat. A funkciója az, hogy 7 szivervény időre megállítja a célpont szervezatának működését, azt erősebb ellenségek lölölhetik. Ellenséges varázslók kodvanc szórákozása.
- **Light** (5) (sulphurous ash): Fényvarázslat.
- **Magic Missile** (5) (sulphurous ash, black pearl): A jegogyszarabb támadóvarázslat. Belső sérüléseket okoz, de nem igazán komolyak.
- **Negata** (20) (garlic, mandrake root, sulphurous ash): Rövid időre megszűnhet minden más varázslat hatásai. Igen hasznos lehet pl. manekülés esetén...
- **Open** (5) (sulphurous ash, blood mass): Valamilyen bezárt (általában csopdával is ellátott) zár kinyitására használható.
- **Protaction** (15) (sulphurous ash, ginseng, garlic): Rövid ideig tartó védővarázslat a varázslón.
- **Quickness** (20) (sulphurous ash, ginseng, blood mass): Gyorsaság, a kiválasztott karakter sebessége a duplájára nő. Természetesen némi öregedéssel jár.
- **Reauract** (45) (sulphurous ash, ginseng, garlic, spider silk, blood mass, mandrake root): Egy halott tickó felélesztése. Szükség lesz rá...
- **Sleep** (15) (spider silk, ginseng): Néhány ollenséges organizmus elaltatása, akár nagyobb távolságból is.
- **Tremor** (30) (sulphurous ash, blood mass, mandrake root): Ez egy igen halálos trükk. Földrengést okoz, ami rögtön alnyol néhány ellenséget, a többi meg nagy százelekben elfut, mert tale lett a nadrag.

- **Undeed** (15) (?): Az élőholt ellentelke elűzése.
- **View** (15) (nightshade, mandrake root): Megmutatja a területet egy Blink hatásúgarán belül. Ki kell nyögni hozzá az aktuális rágió nevét.
- **Wind chenga** (10) (sulphurous ash, blood mass): A szellőrány megváltoztatása. Hasszabb lengeri utazás esetén igen hasznos lehet (ld. Piratos!).
- **Xit** (15) (blood mass, spider silk, sulphurous ash): Bármilyen földalatti helyről kivarázsolhatjuk vele a csapatot.
- **Y-up** (10) (blood mass, spider silk): Teleportálás egy szinttel felé.
- **Z-down** (5) (blood mass, spider silk): Teleportáció lefelé.



A listás megkezdése előtt most néhány általános tanács:

- Beszéljünk mindenkivel, mert hasznos infót lehet egyesekből kirángelni (általában jó témák: 'health', 'job', 'name', azután válaszok alapján lehet tovább érdeklődni).
- A városok és faluket igyekezzünk eláposan bejárni, mert az ardokas számélyek és lárgyak ételében nincsenek szem előtt.
- Keressünk litkos ajtókat. Nem olyan nehéz, a titkos ajtó falban pl. mindhárom verzióban különbözik valamelyest a normál fától. Labirintusokban kepcsolókat is találhatunk ily módon.
- Az egyes csapattagok csak akkor csatlakoznak hozzánk, ha vagyunk olyan szinten, ahány ember lesz velük együtt a partyban.
- Pihenésre és gyógyulásra van a táborozásnál egy sokkal jobb lalalóság. Keresd fel Lord British-t. Beszéljünk vele, a léma legyen 'health', a kérdésre válaszuljunk nammal, és barátunk felgyógyítja a csapatot.
- A varázslatösszetevők ára helységenként erősen változó, jól nőzzük meg, mit hol veszünk.
- Tájékozódáshoz nagyon jó a sextáns, a leírásban ez étal kapott koordinátákra logikus hivatkozni. Természetesen jól használható a játékokhoz mellékolt térkép is...
- A két fegerősabb komponens nem vásárolható. Baszarásuk:
  - **Mandrake root**: Lal: D'G' Long: L'G' koordinátákon találjuk, amikor mindkét hold 1 állásban van.
  - **Nightshade**: Lal: J'F' Long: C'O' koordinátákon, amikor mindkét hold 1 állásban van. Ahogy a holdak állása megfelelő, kezdjünk szorgalmasan keresni, és ne hagyjuk abba, amíg a konjunkció meg nem változik.
- Mágicia városának alérése sem túlbonyolult: bemegyünk egy Holdkapun, amikor a célhold 8-as állásban van, vagy elhajozunk a Lal: K'J' Long: L'L' koordinátákra.
- A közlekedés legjobb módszere a Holdkapuk használata. Az első hold pozíciója a Holdkapu helyét adja meg, a második pedig a célállomást. Ha minden igaz, az 1. állapolt az újhold, a többi meg ahogy jön sorban. A kombinációkhoz sok sikert kívánunk, ezt a gyári kézikönyv sem köti az orrunkra.

A játék első részének a célja az, hogy összegyűjtsük a többi 7 fő Erény képviselőjét, és hogy mind a nyolc Erénytől eljérjünk a megvilágosodást. Így válunk Avatar-rá. A megvilágosodáshoz szigorú szabályokat tartoznak, amelyeket a megfelelő szentélyekben 1, 2, majd 3 ciklus erejéig tonénó módítás után tudhatunk meg. A szabályok megfelelő ideig történő betartása után megkapjuk a látnoktól az engedélyt, hogy elérjük a megvilágosodást. Irány a szentély, és 3 ciklusnyi mednáció után „megvilágosodunk”. Azért ezután sem árt a szabályokat betartani. Fair play, please...



#### Az Erények vitalkedési szabályai:

- **Honesty:** Ne vegyünk fel a városokban, a falukban és a kastélyokban szanaszét heverő kincsesládákat. Soha ne vágjuk át a vak elodát a varázsboltban.
- **Compassion:** Na gyrtólunk nem gonosz teremtményeket. Ne müssünk először. Adjunk a koldusoknak annyi pénzt, amennyit csak lehet.
- **Valor:** Minél többet harcoljunk gonosz lényekkel. Csak akkor fussunk el harcban, ha az életünk múlik rajta.
- **Justice:** Ne lopjunk aranyat (csak aranyat na lopjuk?). A faluk, városok és kastélyok lakóira ne támadjunk rá. Akkor se ölünk meg gonosz lényeket, ha ránk támadnak, próbáljuk őket menekülésre késztetni.
- **Sacrifice:** Adjunk sok aranyat a koldusoknak. Adjunk gyakran vért a gyógyítóknál (Ha bamegyünk, és nem akarunk gyógyulni, akkor kapjuk a kérdést. 100 HP-t csapolnak le a vállalkozó szellemű katandorról.)
- **Honor:** Ne vegyünk fel olyan ládát, ami nem a miénk. Ne támadjunk meg nem gonosz lényeket.
- **Spirituality:** Menjünk gyakran a látnokhoz. Medáljunk gyakran.
- **Humility:** Válaszoljunk a „Büszke vagy? (Art thou proud?)” kérdésre határozott nammal.

Látható, hogy vannak a szabályok között (néha elég nagy) ellentétek. Érdekes tartalmat ad a játéknak, hogy egyensúlyt kell találni az ésszerű kolandozás és a szabályok betartása között. Még van valami, ami szükséges a megvilágosodás megszerzéséhez: a **Mantra** és a **Rúna** minden egyes Erényhez. Ujabb tel-sorolás következik (zárójelben a **Mantra**, amit a lakosokkal beszélgetve doríthatunk ki, aztán a **Rúna** megtalálásának helye):

- **Honesty (AHM):** Moonglow, Mariah-tól nem messze egy ládában.
- **Compassion (MU):** Britannie, a fogadóbeli járat végén.
- **Valor (RA):** Jhelom, délnyugati torony. A fogadó legutolsó szobájában van egy titkos járat. Szükség lesz egy kulcra és 3 Dispel varázslatra. Ha a rabokat kiszabadítjuk (jót tesz a Compassion-nak), akkor összesen 7 Dispel varázs kell.
- **Justice (BEH):** Yew, az egyik börtöncellában. Menjünk a bírósághoz, válaszoljunk neki nammal, és keressük meg a kérdésszerű céllát.
- **Sacrifice (CAH):** Minoc, a fővácsműhely tőzében.
- **Honor (SUMM):** Trinsic, délnyugati csücskében.

- **Spirituality (OM):** Lord British kastélyának kincseskamrájában.
- **Humility (LUM):** A Pawa-tól délre fekvő hegység között.

#### Két szentélyt kissé nehezebb megtalálni az átlagosnál:

- **Shrine of Spirituality:** A Lat. B'D' Long K'G' koordinátájú helyen kell belépni a holdkapun akkor, amikor mindkét hold 5. állásban van.
- **Shrine of Humility:** Ez a szentély Abyas szigetén van (itt lesz a vágó harc rs!). Hajóval ajánlott megközelíteni, a Verity szigettől délre található. Apró kellemetlenség, hogy tele van a környék démonnal, így a szentély kissé nehezen megközelíthető. A démonok egyébként nem végtelen számúak, ha valakinek sürgősen pénzre vagy XP-ra van szüksége, ide mindig jöhet (logikailag megval). A szentélyhez úgy lehet odajutni, hogy használjuk az ezüst kúrt (Silver Horn), amelyet egy szigeten, Spiritwood déli csücskében találunk (koordináták: Lat: K'N' Long: C'N'). A kúrt használatát az infók között jelzi egy piros golyó. Ha ez eltűnik használjuk a kúrt sürgősen ismét, ellenkező esetben nagyon kellemetlen dolgok történhetnek.

Következő dolgnak az lesz, hogy előkészítsük az átkelést a Nagy Stygl Szakadékon (Great Stygian Abyss). Ez nem feltétlenül az első feladat UTÁN jön, mivel például a labirintusokban történő mászkálás közben kitűnően fog fejlődni a Valor, és így tovább, ezt mindenki kigondolhatja magának. Következzenek azok a kritériumok (jó sok), amelyeknek meg kell felelni ahhoz, hogy átkeljük a Szakadékon:

1. Avatar-rá kell válnunk (ld. feljebb)
2. Minden csapattagnak együtt kell lenni (szintén ld. feljebb)
3. Szükség lesz egy hajóra
4. Szükségünk lesz a Bűvös Kerékre (Magic Wheel). A Lat. N'H' Long: G'A' koordinátájú helyen van, a Hősök Fokánál (Cape of Heroes) (Az jobban hangzana, hogy Fókák hősnéje — CoVboy). Abyas felé lesz egy öböl, amit tete van kalózzal, itt kell használnunk a hajónk ellenálló-képességének megerősítésére.
5. Mystic fegyverek és védőruha: Ezeket csak Avatar-ként találhatjuk meg, a SEARCH parancs segítségével.

- **Fegyverek:** A Serpent's Hold edzőteremének közepén vannak.

- **Védőruha:** Empath Abbey-ben van, a tölgyfaliget közepén.

Abyas-ban elég, ha a ruhát hordjuk, a fegyverek helyett célszerű valami jobb lövegvet alkalmazni. Ha valamelyik Mystic-cuccot eladjuk, újra termelődik, így szép pénzre lehet szert tenni (de az Erények esetleg megcsinálják a dolgot...).

6. A bátorság Harangja (Bell of Courage): Hajóval érhető el, SEARCH-csel keresendő Koordináták: Lat: N'A' Long: L'A'.
7. Az Igazság Könyve (Book of Truth): Lycaum kastély könyvtárában van az R betű alatt.
8. A Szerelem Gyertyája (Candle of Love): Az elfügget Cove faluban található meg. A Gyertya a falu szentélyének egyik titkos szobájában van. A faluhoz két úton is el lehet jutni:
  - Hajóval belemergünk az Örvénybe, és így egy tengerre kerülünk, amelynek partján ott a falu.
  - Menjünk a Lal: F'L' Long: H'O' koordinátákra (a Shrine of Compassion közelében), és varázsoljunk Blink-et, látny kelet.
9. Mondain koponyája (Skull of Mondain): Erre a szakadék bejáratánál lesz szükség, ezzel végleg megszabadítjuk a világot barátunk gonosz befolyásától (pedig

már mikor lemeszaróltuk...). Lehetőleg máshol ne használjuk, mert igen pörül járunk. Megtalálásának koordinátái: Lat: P'F'(S'Z'') Long: M'F' (hajó szükséges), akkor lehet megtalálni, amikor mindkét hold 1. állásban van.

10. Tudnunk kell, hogyan állnak össze a fő Erények az Igazság, Szerelem és Bátorság (Truth, Love, Courage) összetevőiből. Ez keil a Három Rész Kulcsának megszerzéséhez, és Abyas-ban rá is kérdezznek.
11. Jelszó (Word of Passage): A Kódex termébe való belépéshez kell. A három kastély (Lycaum, Empath Abbey és Serpent's Hold — Truth, Love, Courage) királyai 1-1 szóttagját ismerik a szónak. Ezek sorban VER, AMO és COH, tehát a jelszó VERAMOCOR (Ez így értelmetlen! Nem VERA MOCOROG akart lenni! — CoVboy)
12. Az Egy Tiszta Axioma (One Pure Axiom): ezt kell legutoljára megadnunk, amikor a Kódex Kamrájában vagyunk. Megszerzése úgy történik, hogy az egyes Erényekhez tartozó megvilágosodásokkor egy látomást fogunk megtekinteni, amely a rúna-abc 1-1 betűje. Ezeket összeolvasva Honesty/ Compassion/ Valor/ Justice/ Sacrifice/ Honor/ Spirituality/ Humility sorrendben az INFINITY szót kapjuk.
13. A Három Rész Kulcsa (Key of the Three Parts) nyitja a Kódex Kamráját Abyas 8. szintjén. A Kulcs 1-1 darabját az Igazság, a Szerelem és a Bátorság Oldarszobáiban kapjuk. Ehhez szükség lesz a 8 színes kőre, amelyeket az Erényeket jelképezik (ez jó kis móka lesz, ld. később). A 3 Oldarszoba a labirintusokat tölti össze egymással a 8. szintjükön (Truth — N; Oecali, S; Hythloth, E; Shame, W; Wrong; Love — N; Despise, S; Hythloth, E; Wrong, W; Covetous). A szobákban kell használni azoknak az erényeknek megfelelő követeket, amelyekből a szoba névadó tulajdonsága áll össze (pl. Truth: Blue [Honesty], Purple [Tentacle, illetve Honor], Green [Justice], White [Spirituality]). Ez mondjuk zavaros, de mit lehet tenni...



Mielőtt a követre rátörnénk (az nem fog végig ebbe a számba beleférni), néhány ész-szerűbb javaslat a sok alvott hülyeség után:

- Igyekezzünk minél több HP-t begyűjteni. Nekünk olyan 800 elég lehet, a többieknek 500, a Shepherd 200 körül, ő álljon a party közepén a 4. helyen.
  - Felétlenül szükséges varázslatok: Awaken, Cure, Dispel, Heal, Jinx, Negate, Open, Recurrect, Tremor. Ajánlott továbbá Light, Y-up és Z-down.
  - Vgyünk jó sok faklyát, drágakövet és ká-ját. Abyas előtt nyugodtan elköthetjük minden pénzünket (rúgassuk be jól a karaktereket...), mert ott már nem lesz aranyra szükség.
- Nos, ennyit első nekifutásra. Az az igazság, hogy ez a leírás kissé kutyafutásban készült, így nem tudunk minden pontosan átnézni. Az esetleges hibákért alnézást kérünk, a folytatásban igyekezzünk majd korrigálni a folytatás a hagyományoktól eltérően nem 1 év, hanem hozzávetőlegesen 1 hónap múlva várható...

• Bryan



# JURASSIC PARK



**Netto**

Az Ocean mindig is hipercool programokat adott ki. PC-n pl. *Epic*, *Sleepwalker*, *Robocop* 3D-mind-mind király játékok. Azután itt van a *Jurassic Park* is, ami szintén kiváló! Amíg csak az 1200-ra jelent meg, sz=val 500-asok, felesleges levelezzgetni, hogy mé' nem működik. Készen a C64 verzió is, ahol igazán nem tudjuk, a 3D részeket hogy csinálják majd meg :).



Maga a játék egy hagyományos gyűjtögetős-logikai maszka. Szép scroll, jó GUS hang, romok összehatás... Nos, pár hint és térkép:

Felfelé-lefelé egy bizonyos határok között mozoghatunk: lefelé ugrást kb. ambermagasságig bírunk ki, viszont felfelé sokkal

kisabbot ugorhatunk (ezt nevezzük ezentúl 1 ugrásnyi magasságnak). Ez sokmindennek az alapja lesz: sziklát kell összegyűjtenünk (ezeket ezentúl ugrókőveknak nevezzük) ahhoz, hogy valahova falmászhasunk.

Kétféle legyverünk van, ebből a nagyhatótávolságú inkább tartogassuk a denevérek ellen és az ugrókővek, a lézor sokkal hatékonyabb.

## 1. pálya:

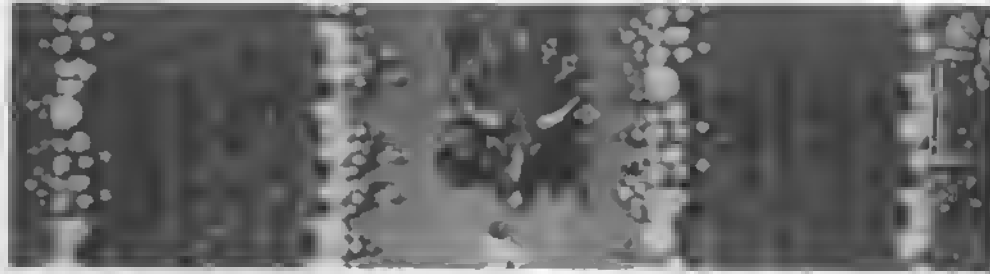
Az 1. pályán először menjünk a molyadós közepén felülre, és toljuk felfelé a joy-t. Látjátok, hogy kell ugrani? Mindig karossuk fel az összes fellelhető terminált! Az első pl. rögtön itt van, ha bal felé indulunk és felfelé jövünk. A terminál közvetlen közelében kigyullad egy JP logo, akkor kell a SELECT-et nyomnunk (alapbeállításban: Enter). A terminálon '1'-t nyomva az aktuális feladatokat kell alolvasni (jelenleg a két gyarek megkeresése és kivézetése), a kottessal lekérhetjük a térképet, ami felettébb hasznos (itt '1'-et nyomva jelmagyarázal és viszont). A hármas gomb a zárszerkezeteket nyitja, vagy ha nem tudja, az okot kiírja, pl. kártya kell az ajtónyitáshoz itt pl. rögtön a bunkert nyitassuk ki.

A bunker jóval lefelé lesz (középtájon menjünk le). A kisrác ottól jobbra lesz valahol. Ha a bunkarból felszedtük a szerszámokészletet, irány felfelé, ott is a csatorna-bejárat.

Bent (lásd a térképet — bocsi, ha kicsit pontatlan, de nagy vonalakban használható) először gyarunk lel, majd balra a 2. keresztolyosó legvégére. Kezdjük el magunk alótt taszigálni a hordót, a kicsaj felé. Ha valamelyik sarokba véletlenül beszorulna a hordó, lödjünk bele a golyós fegyverrel kétszer (bár ilyen veszély nem fenyeget, ha előlősan — lire+irány — toljuk a hordót útkeresztelkedés előtt!) Ha a víz alatt jön valami, akkor sürgősen ki a vízből! Ha alértünk a csajhoz, az falmászik a hordóra (a kis kényes), és visszafelé is ki kell navigálnunk. Az ajtónyitó kártya balra az 1. folyosó végén lesz. Ha megvan a két kőlök+a kártya, gyarunk jobbra felfelé, ott lesz a kapu.

## 2/1. pálya:

Ez már sokkal szényőbb lesz. Először is, 5-10 percet kell eltöltenünk azzal, hogy minden létező helyről összeszedegotunk gyűmölcsöket (kis piros, ill. sárgászöld valami a földön, 386-oson remegnek, ha scrolloz a screen) Addig szedegossuk, míg az Inven



tory-ban a gyümölcs alatti piros csik nagyon meg nem közelíti a kép jobb szélét. Ezután gyerünk (ha meg nem lennénk ott) a villanyautó-pályán szinte teljesen balra, és ott ugorjunk fel, ahol a kerítést földön fekvő vezetőkek szakítják meg. A második, jobbra néző keresztvezetődésnél indulunk jobbra. Felülről egy hatalmas dromedár támad, e prog automatikusan megeteti az inventorynk gyümölcseivel (voh elég?). Mi meg rohanjunk le, majd ott gyorsan jobbra.. Fel, és jobbra. Először emi képkódó csak van általunk elérhető távolságban/magaságban, azt irtsuk ki, mert elég sok időt kell majd eltöltenünk a következő dromedár előtt, miközben őt is lőnek ránk (ami a jöveletünk tevé színtén van, azt persze nem tudjuk elintézni, de ilyenből csak egy van). Eután jobbra fel, az újabb dromedár elé huppanunk le. Nekünk ront, de szerencsére elég könnyen kiszámelható, merre támad. A lényeg, hogy a lent levő kórkörítést vorje szét (10-20 lépésben sikerülni fog). Ekkor pucolás le (arra vigyázzunk, hogy az út közepén rehanjunk!), és gyorsan ugrás. Ekkor (ha még élünk) irány balra, majd le a card. Jobbra, fel; nemsokára megteljük a bunkert. Na itt kezdődik a 3D rész! A Wolf 3D-n felnőtteknek nem kell sokat meggyarázni (térkép van).

**2/2 pálya:**

Ez sem lesz könnyebb rész... Lavirozzunk el jobbra (vigyázzunk a kőomlással és a csapkodó farkakkal!). Az egyik követ taszalgatjuk le (ahol különösen erős a lavina), és toljuk ugyanezen földnyelv bal oldalához: ott már feljuthatunk. Bal oldalt kell majd feljutnunk, amrhez persze a jobb oldali dobok tetején levő követet kell majd felhasználnunk (és oda egy halom lavinán és csapkodó farkon át kell eljutnunk).

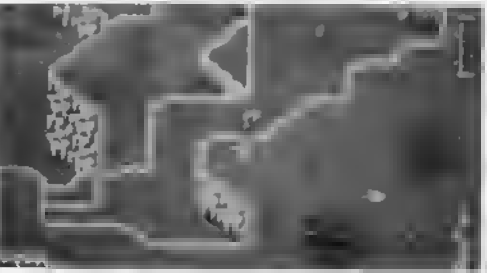
**3/1 pálya:**

(3149da2b) A város felső, bel oldali sziklepárkányáról Indulunk. Menjünk valamit fel, és ahol két ugrásszinttel lejjebb látunk egy életerő-dobozt, menjünk le. Ennek a földnyelvnek a jobb végén lesz egy fészék-szerűség, pár tojással. Ezeket löjük szét. Ha minden jól megy, most kapjuk meg a kártyát a sziklaperem jobb szélén levő ajtóhoz; ha nem, akkor még belre fent a párkány

altatt is lesz egy fészék. Innen a bal feljérat-hoz tolt ugrószikla segítségével jutunk ki. Ezek után már simán csak fel-jobbra-le kell mennünk a felső sziklapárkányon. Hamarosan elérjük az ajtót...

**3/2 pálya:**

Jöjünk le a közvetlenül az ajtótól lefelé induló 3 db fél ugrásnyi bukkanón. Indulunk jobbra, majd amikor a felfelé vezető hidat elérjük, azon fel (itt jobbra, fel Indulva felünk két heal-debozt!), majd belre a par-ton, egész addig, amíg a terminetre nem le-lünk (e másik, a szigeten levő terminált hagyjuk békén, mert úgyis felfalnak, ha úszni próbálnánk). Itt megtudjuk az aktuális feladatot: összeszedni az összes dinó-embriét és akkor, 60 másodpercen belül, átjuthatunk a kapun. Tehát, nyissuk ki a Pterodomo ajtaját (ez van nyitva csak egy percig!), majd usgyl, futás jobb lefelé. Megleljük a tojásokat, szedjük őket össze, a kártya jobbra, az autórecessiót lefelé lesz, itt is mehothunk le két szintet. Utána futás balra, át a két ajtón.



**3/3 pálya:**

Ugyanaz a pálya, mint a 3/1-ben, de itt az also szinteken mészkalunk. Felül menjünk át (egy ugrókövet felhasználva), balra, majd le — egy behúzott híd után lefelé, hátul egy gépházat lelünk. Lőjünk bele — egyet szikrázik, és a híd kinyúlik. Gyerünk vissza és át a hiden! Itt a közepén levő omelkedéssel ne vacakoljunk, inkább a bal lent levő ug

rokovat toljuk lefelé, és ekkor lefelé le tudunk ugrani a párkányra. Balra, te a párkányon: kepu baloldalt.

**3/4 pálya:**

A dzsungel, balra lefelé indulva csónakra felünk, ülünk is bele Kellomos, mert a víziszórnnyek támadásától több-kövésbe megvéd. Fel a kettős híd alatt pálya:

**3/5 pálya:**

A 3/1 városa, de most e vízen. Lavirozzunk keresztül a zátonyokon, és ott, ahol a vizesés van (jobb fele), ugorjunk ki a csónakból lefelé. Gyerünk le a sikáteron, majd jobbra: úszva megint elérhetjük a tutajt. Tovább,

**4/1 pálya:**

(504afa2b) A csónakkal most már kikethetünk (felülről közelítsük meg a szigetet!) a második, a szigeten levő terminálnál. Ott a bal alsó kerítéskaput tudjuk kinyitni, úgy, hogy vissza a csónakba, és felül, ahol csak 1 az ugrástávolság e vízszint és e föld között, ki a partra. Jobbra, le a hídon, balra, le: át a nyitott kapun.

**4/2 pálya:**

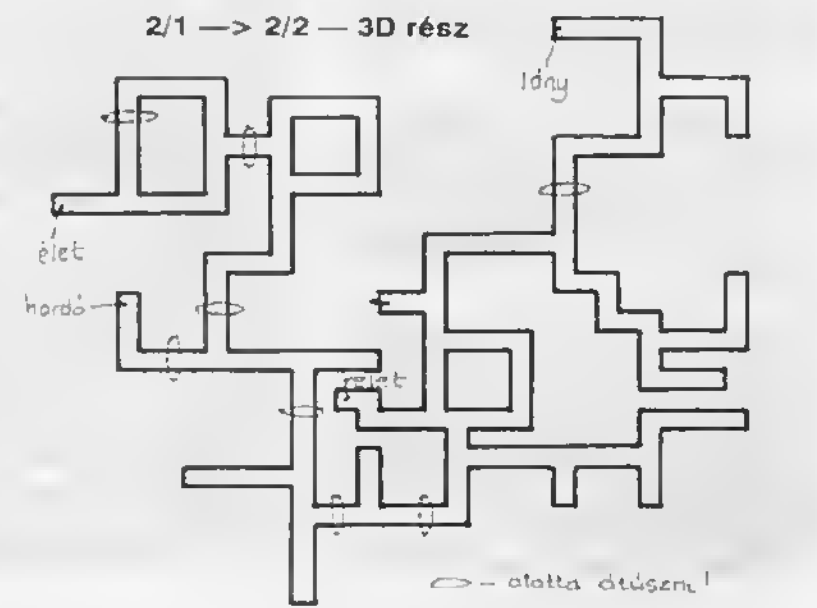
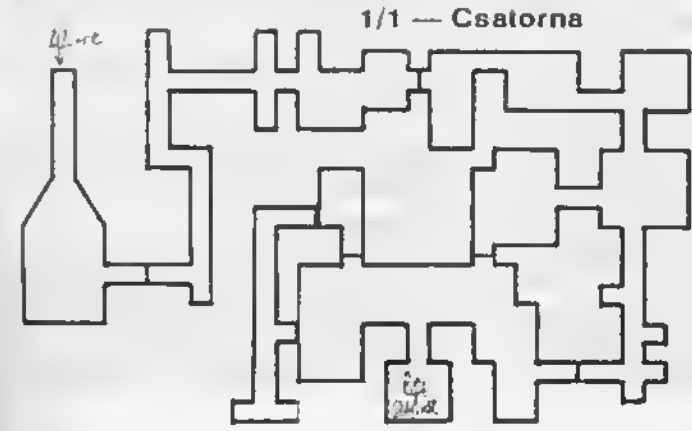
Egyenesen belre, és ahol az elsősegély-csomag volt, ott felfelé a dzsungelben, majd belre és végül le. A dombon terminal, ugrókövet kell itt is használni. Kapunyitás, balra lefelé.

**4/3 pálya:**

Gyerünk fel (a két gyorekkel a kapuban most még ne vacakoljunk!), és ahol egy ugróköves mélyedés van az alózó pálya eddig elérhetően, a folyó felső felén fekvő része és a mostani pálya között fekvő kerítés alatt, gyerünk át (az ugrókövet a golyós lövedékekkel lehet klijabb húzni; ehhez muni-ciát a dzsungelben balra felünk). Gyerünk jobbra, át az alsó hídon, és vissza a latsón, fel a terminálhoz (Dilophasaur Terr.1), bunkerajtó. Balra tovább, felül: ajtó, card kell. Ezt az ajtó mellett, jobbra, majd le és balra, a bunkerben leljük meg.

Bocs a címszavakért, remélhetőleg elég világos volt! A kódok szinte biztos, hogy nem fognak passzolni, de hahaha...

• DADA



# Syndicate



Megkezdődött az idény. A menadszerek orre készülnek a Bikabéka és a Tehénbéka cégnél, egymásnak adogatva a jobbát jobb ötleteket, de a versenyt egy nyerte meg...

Kis Pista bácsi békésen pipárgat az utca közepén, amikor egy feltűnően buborékalka-buborék suhan el mellette, majd tőle három méterre megáll. Csapat emberke ugrál ki belőle, centit és karos mérleget lobogtatva a kezükben, és közelébe vonzik Pista bácsit. Lamérlik, 185 centi és vagy 70 kiló. Pista bácsi mindig is vigyázott a súlyára! Mag is lett az eredménye, mert az emberkéek visszarohannak a buborékkocsiba, s hamarosan látható lesz, hogy lóg ki a sofőr nyelve az igyekezettől, miszerint a lehető legoptimálisabban gázolja halálra ex-hősünket. Szegény Pista bácsi!

A Tehénbéka cég emberei persze nem olyanok, hogy cserben is hagyják Pista bácsit, sőt, még be is tuszkolják az ülés alá (ahol nem fog semmit sem összevonzni). Köves-sük szemmel, mi is lesz Pista bácsi testé-nak további sorsa!

Egy nyugati kapu után sok földi járművet, majd egy labort látunk, ahol felszippantják egy gyűrűbe, s ott szépen megreparálják Pista bácsi raumas lábikráját. A gumiréteg lothordása után már csak az agyműtét van hátra: Pista bácsi nyakának villogása azt jel-zi, hogy új gazdája parancsra kész fogadni és teljesíteni. Egy kis azonosítás, és újból reklám.

Feltételezzük, hogy a tergeteges intro miatt álltak neki a legtöbben a SYNDICATE-nek, őszintén megmondjuk, mi is Sajnos a program maga már nem nyújtja ugyanazt a színvonalat, elfekintve a 640x480x256 grafika gyönyörű álményeitől és a tömegmés-szárlás örököld dallamától. Ez ezért nem jelenti azt, hogy nem lenne csúcs program, mert akkor ugye nem is olvashatnátok ezt itt, viszont kissé lehiggadásra int. Ha gondunk volt, akkor az a programozói munkával kapcsolatos, mert azért részén

hattak volna még legalább egy hónapot a kibuggozásra. Meglehet, mindez csak a hanyag tesztelők hibája, de a Popolous-szal és társaival ilyen bejok nem voltak. A kezelés nehézségéről pedig valószínűleg mindenki megbizonyosodott.

A cybepunk téma titellátat, és örömtől re-gyogó fogsorral találhatjuk szembe magunkat a tükörben, ha egy teljesen kikozmeti-kázott kiborgot eresztünk a hétköznapi em-berok közé, hogy mászarojjon. Cégünk, megszerzve a lehetőséget (Pista bácsi és hét társa), hogy beleavatkozhasson a világ-piacért folyó versenybe, azonnal egy helyet keres magának, ahonnan megindíthatja mindent lehengerlő ügynőkö-s hedjéret. A programozók a jövőbeli Nagy-Britanniát szemelték ki maguknak, így első feladatunk is az tesz, előtte azonban tekintsük meg a többi menüt:

## FŐMENÜ:

- 'F1' - CONFIGURE COMPANY - Új cé-günk részleteit adhatjuk meg;
- 'F2' - BEGIN MISSION - GOO!
- 'F3' - LOAO ANDO SAVE GAME - load ÉS save game;
- 'F4' - MULTIPLAYER GAME - Speciális mód.
- 'F5' - RESTART GAME - FORMAT C;
- 'F6' - QUIT (utána egy kis megerősítést kér, de ezt mindenki kitalálja, ha meg-próbálja);

A CONFIGURE COMPANY-val érdemes kezdenünk. A bal felső sarokban láthatunk majd egy emblémát, valamilyen alapszín-nel (kezdetben egy madár ronda drappos maszaton). Alatta két üres sor. Tőle jobbra vizsom:

- COLOUR ANDO LOGO: Az alapszint (amely szolgálni fog az elfoglalt területek jelölésére is) és a mi emblémánkat vá-laszthatjuk meg. Van kilenc szín és negy-van-főle képecske.
- COMPANY NAME: Sajnos, nem sok extrát kapunk, ha ide BULLFROG-ot írunk, mert emblémában nincs meg, szó-val mindenkinek a fantáziájára bízva

## • YOUR NAME

A BEGIN MISSION-ról egy kicsit később.

A LOAO ANDO SAVE GAME után bejön egy tíz helyes tábla, azaz tíz helyre menthetünk. Kicsit zavaró, hogy a LOAD meg a SAVE olyan közel van egymáshoz (többször elő-fordult, hogy montes helyett betöltöttük az előző állást), de az inkább, hogy csak ak-kor lehet kimenteni, ha a főmenü elérhető (lehet küldetés alatt nem). Ha kész, akkor automatikusan BEGIN MISSION-ra kap-csol, tehát a Föld-térképet küldi.

MULTIPLAYER GAME: Meg kell monda-nunk - nem túl sok eredménnyel -, ezzel is sokat foglalkoztunk. Ha megjel-nénk a kézikönyvet, az biztos sok jó öt-lelet tudna ezzel kapcsolatban adni, így viszont kissé tanácstalanok vagyunk. Le-het, sőt valószínű, hogy több géppel egyszerre lehet játszani egy kis bugyuta küldetést, de eddig csak arra volt hajlan-dó, hogy a tíz tokozat után TEAM SELECTION menübe kerül, majd csa-patunkkal halomra gyilkolhattunk ártatlan kiborgokat és teliszedhattuk magunkat szuper fegyverekkel. Ez ideig nem is len-ne gond, de befejezni se tudtuk a küld-e-tést, úgyhogy a szerzett cuccok semmire nem voltak jók.

Vigyézzünk az itteni órákra, mert mind-egyiknél GAUSS OUN, rakétavető van, és mindezt habozás nélkül használják.

Vissze a BEGIN MISSION-ra. Ha lenyom-juk, az új Föld vetületét tárja előd, egészen érdekes felosztásokkal, mert itt csak 56 részre van osztva. Álljunk meg itt nézelődni egy pillanatra. Ej, ej vajon miért pont Nagy-Britannia urálja egész Nyugat-Európát? Csintalan BULLFROG! A már erchaikusnak tűnő Csehszlovákia és CCCP kifejezés mel-lelt minket legjobban az zavarhat, hogy va-lahogy Magyarország nincs többé. Annál inkább kedves román szomszédaink... Le-het hogy csak az egyszerűség kedvéért let-t mindez így felosztva.

Lépünk tovább. A térképen minden egyes területhez egy szín is hozzá van rendelve, ez a jelenlegi uralkodó cégnek színe. Vé-lősszük ki az egyiket, új intők fognek meg-jelenni:

NAME: Terület neve;

POP: Lakosainak száma (pl. Csehszlovákia-nak 50.000.000!)

TAX: Mekkora adót vetőtünk ki rá, ha a mienk. Ez default-ban 30 %, a jobb gombbal tízesével, a ballal egyesével nö-völhetjük. Attól nem messze pedig az en-nek megfelelő pénzértéket is kiírja, ama-naponta kapunk. Leghátul a tokosok felüi állapottát tükrözi az a pár szó:

VERY HAPPY - HAPPY - CONTENT - UNHAPPY - DISCONTENT - REBELLIOUS - Egyedűt - a REBELLIOUS-ra vigyázzunk (a többi csak a POP növekedését volt vissza), mert akkor mehetünk neki a területnek újból.

Ha a terület már e mienk, villogva fogja je-lőlni azokat az új régiókat, amelyeken van lehetőségünk egy-egy akcióra.

Ha az egy ilyen terület, mint amit feljebb említettünk, ekkor egy plusz BRIEF felirat is megjelenik, nyomjuk le.

## MISSION BRIEF

Ezen a képen egy kazal betűt és oldalt egy új oszlopot találhatunk. A MISSION BRIEF alatt egy név szerepel, ez küldetésünknek a kódneve. A játékban húszféle küldetés van, minden területhez természetesen egy Ne-hézségük erősen változó, vagy he-ponto



sabban akarunk fogalmazni. Idegtesepi hányadosuk nem azonos. Nem változik viszont, hogy melyik terület megnyeréséhez melyik küldetést kell végrehajtaniuk, úgy, hogy erről egy lista is készült (lásd valahol lejjebb)

Alapban csak fő vonalakban vázolja fel feladatunkat, de többet is megtudhatunk róla, ha az oldalán lévő **BUY INFO**-t választjuk ki párszor, ami viszont pénztárcánkat apasztja. A **BUY INFO** alatt egy **ENHANCE MAP**, azaz azt pedig az a **MAP**, amit **ENHANCE**-olhatunk. Elég nehéz megszokni a jelzéseit, de idővel menni fog.

- **Piros és fehér színben villogó pontok (4):** ez leszünk mi, innen fogjuk a küldetést kezdeni.
- **Piros villogó pontcsomók** (csomópont, de nem uo. csomópont), ellenségeskedő ügynökök;
- **Kék: #1** — épület, **#2** — úttest, **#3** — sín; **#4** — kapu,
- **NYIL:** ez az egeredhez tartozó nyílacska, meg lehet próbálni mozgatni, de ekkor megesik, hogy nem a térképen fogjuk látni.



A térkép túl sok mindenre nem jó, esetleg áttekinlésre, sokkal többet örünk azzal, ha egy emberünknek **SCANNER**-t veszünk. Az infókra meg ne nagyon hagyatkozzunk, a legjobban, ha saját taktikát alakítunk ki. Addig is azért továbbadjuk a mi tapasztalatainkat. A térképpel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy tologatni is lehet a képet, ha az egérgombot lenyomjuk, s a kívánt irányban ellenkező irányba toljuk le az asztalról a kezelőket...

Az oszlop legfeljebb a rendelkezésünkre álló pénzösszeget jelzi (kezdetben 30000) növelni adókkal lehet, arra még nem jöttünk rá viszont, hogy kell csökkenteni

A legalsó sor **MAP**-jével a Föld-térképre ugrunk vissza, nézzük inkább az **ACCEPT**-ot.

## TEAM SELECTION

A négyes felosztású kocka négy emberünket képviseli, tudniillik egyszerre négy emberünket használhatjuk egy küldetésben. Lehetnek nők is, meg férfiak, de választásunk nem sok befolyással lesz a teljesítményükre. Ha valamelyik esetleg alpusztulna egy küldetésben, akkor kicserélhetjük egy életkezebb darabba, csak a hűtőházban kell töltenünk. Egyes jelek (**MISSION BRIEFING**) arra utalnak, hogy lehetne újakat szerezni, ám számunkra ez a tudás még nem társfelfedezés.

**RESEARCH:** Egy újabb menüt nyit meg, segítségével fejlesztgethetünk ki új cuccokat. Jelentősen meggyorsítja a folyamatot (pontosabban csökkenti a kifejlesztéshez szükséges költségeket), ha az a stuff már birtokunkba került, zsákmányolás során. Ilyenkor a kevesebb költségen kívül arra is lehetőségnünk lesz, hogy na lépcsőzetesen fejlesszük a dolgokat, és hamarabb hozzájuthatunk pl. a **MINI GUN**-hoz. A **RESEARCH** menü a három részre tagolódik, egy-egy oszlopra a jobb és a bal oldalon, meg egy grafikonra közé-

pen. A baloldali oszlop ismét három részre oszlik, legfeljebb azt találhatjuk, hogy minnek a kifejlesztésére van lehetőségünk, alatta azt a pénzt állíthatjuk be, hogy mennyit szánunk rá (és ezzel együtt azt is, hogy milyen hamar legyen kész), legalul pedig azt, hogy felszerelésre gondoltunk-e vagy valamilyen cyberpunkosabb beültetésre (**EQUIP** a felszerelés, **MODS** a beültetések). Középen azt találjuk, hogy mennyi időbe fog telni a kiválasztott cucc kifejlesztése. Ettől jobbra a már kész dolgokat láthatjuk.

A kifejlesztendő felszerelési tárgyakat felosztották:

**ASSAULT** — Fegyverek, viszonylag szelíd lejtájuk. Ilyen a lángszóró, a hosszútávú puska (**LR**) és az időzített bomba.

**AUTOMATIC** — Automata fegyverek: **UZI**, **MINI GUN**;

**HEAVY** — Brutálisabb hangszerek: lézer és rakétavető;

**MISC** — Az egyik kifejlesztendő dolog itt hibás, úgyhogy annak csak a nevét tudjuk leírni. Szerencsére az utána jövő eszköz lehet zsákmányolni is, így nem maradtunk le róla: **ACCES CARD** (rendőrségi azonosító), **AUTO MAPPER** (ez hibás), **ENERGY SHIELD**. A **MODS**-oknál pedig hat testrészt van, mindegyikből három verzió. Viszont ahhoz, hogy valamiből kifejlesztessük a harmadik változatot, **NEM** kell hogy meglegyen **MINOENBOL** a második, elég ha abból a testrészből van már **V2**. Aruk is egyre jobban küszik felfele a verziószámmal (kivéve az **EYES**).

A fejlesztés minimum egy napig fog tartani, és akár meg lehet várni a játék kezdésekor is, hogy mindogylket kifejlessz, ha van rá elég anyagi fedezet (tehát nem kell hozzá egy küldetést sem elvégeznünk).

**TEAM.** Ezzel keressük fel a hűtőkamrát, ahol pajtásaink fagyott teteme himbálódik a fagyasztón. Induláskor nyolc emberünk van (ebből csak kettő nő).

**MODS:** Itt meg felszerelhetjük a közönséges kiberget az új vágtagokkal, beültetésekkel.

**LEGS V1:** Helyettesítő lábak lémből. Gyorsabb mozgás. \$12000;

**LEGS V2: PLASTEEL** (kb műacélanyag) lábak, jobb egyensúly, nagyobb sebesség. \$16000;

**LEGS V3: CYBERMESH** sonkák, **PLASTEEL** vázon szintetikus izomszövet. Még nagyobb sebesség. \$20000;

**ARMS V1:** Fémkarok, nehezebb cuccokat is elbírnak (kevésbé lassul le, ha sokat pakolunk emberünkre). \$9000;

**ARMS V2:** Ua, csak **PLASTEEL**-ből. \$12500;

**ARMS V3:** Lásd lábak, de itt persze a toherbíráns nő, nem a sebesség. \$15000;

**CHEST V1:** Fém mellkas, regenerálódhat emberünk, ha eltávolítják. Fontos! Nőknél ugyan eltávolítja a maradék nőieséget is, ám legalább nem szórósódik. \$18000;

**CHEST V2:** Ua, csak **PLASTEEL**-ből. \$21000;

**CHEST V3:** Minden belső szervet véd, és egy kis energiamező-generátort is tartalmaz a **CYBERMESH** váz alatt. \$25000;

**HEART V1: STIMULATOR**, amolyan **PACEMAKER**, minden esetben megelégedően szabályozza a szívritmust. \$6000;

**HEART V2: ACCELERATOR AND MONITOR** Megduplázza a szívverés számát, s gyorsítja a hormonok elosztását. \$8000;

**HEART V3: CYBERNETIC HEART.** Az emberi szívverés sebességének háromszorosát biztosítja. \$11000;

**EYES V1:** Kis zoomlehetőséggel megál-

dott látásjavítás, sőtőtben majdnem teljesen tökéletes látás. \$4000;

**EYES V2:** Kiegészül pár célzóval és távközléssel (automatikusan a megfelelő távhoz illó legyven választja). \$4000;

**EYES V3:** Mint a kettős, még több célzóval, teljesen tökéletes éjszakai látással és ellenségesazonosítóval.

**BRAIN V1: NEURO ENHANCER.** Felgyorsítja a reakciósebességet.

**BRAIN V2: NEURON CNS.** Az agyat megszabadítja az alacsony szintű élettenntartó funkcióktól, így gyorsabban tud reagálni a kiborg \$10000;

**BRAIN V3: CEREBRAL MULTIPLIER.** Az agyat a **COMPUNET** hálózattal katonai géphez kapcsolja, így állandóan a legjobb taktikákat választja ki. \$18000;

**EQUIP:** Felszerelés. Új kisablak nyílik oldalán, ahol megvethetjük, eladhatjuk vagy újratölthetjük stuffunkat. Erdemes megjegyezni, hogy a vételi és az eladási ár mindig ugyanennyi, tehát megspórolhatjuk az újratöltés néha súlyos költségeit, ha eladjuk, majd egy újat veszünk.

**PERSUADETRON:** Ezzel a drága játékszerrel rábeszélhetjük az embereket, hogy milyen kellemes dolog is **CoV**-ot vonni. Mivel a legtöbb ember ezt már úgyis tudja, elég ha csak néha terheljük meg vele egy kiborgunk zsebében.

**PISTOL:** Igen jól néz ki ha a kizsájtott pisztolyok a térdünkkel egymagasságban lengedez. Csupából lehet lőni, de ha nem vigyázunk, megcsúsz, hogy az utcát bátrólátból fogjuk nézni, mert a lábainkat viszont akadályozza a munkában.

**SHOTGUN:** Jobban szoboz, mint a pisztoly, s több lövedék is fér bele. Ilyen csak a nagyon egyéni western-hősöknek szokott lenni.

**UZI:** Ilyen egy western-hősnek sem volt még, annál több van a modern kábítószert-maffia embereinek. Annyit szoboz csak, mint a **SHOTGUN**, csak egyszerre többet lő, több fér a tárbba, de kevésbé pontos.

**SCANNER:** Ha megnézzük az action-ménút (amikor visszük a küldetést), ekkor egy kisebbajta radart láthatunk, de ha nincs ilyen scannerünk, a hatótávolsága igencsak kicsi. Csak egy koll egy csapatba, de ilyet mindenképpen pakoljunk.

**MEDIKIT:** Amíg nem futja **CHEST**-re, egy **MEDIKIT** legyen minden embernél, mon a sérüléseiket csak ez tudja kijavítani. Sőt, ha van már **CHEST**, akkor sem fog ártani egy-egy, a biztonság kedvéért (pl. túl lassan regenerálódnak).

**MINI GUN:** Ez volt a favoritunk. Hihetetlenül sok golyó fér bele, és még így is hatékony. Mindig felvidül a hangulatunk, ha arra a jelenetre gondolunk, mikor mind a négy emberünk kezéből egy-egy **MINI GUN** szórt a halált szegény civil és nemcivilre. Mindenképpen ki kell fejlesztenünk.

**LASER:** Jó dolog lenne, de őt lövés után sajnos kimerül a telepe. Arra is nagyon kell vigyáznunk, hogy nem csak a mi embereink tudják egy lövéssel szétlyugtatni a kibergokat, hanem ugyanezt megteheti (és meg is teszi) a gép is. Párszor hamar bele lehet abba bukni, hogy nem figyeltünk eléggé az ilyesmire. Később használna végzetes lesz számunkra.

**GAUSS GUN.** Veszélyes játékszer, hordozható rakétavető. Ha nem féltetlenül szükséges, akkor ne tegyünk az emberünkhez, mert igen makacs módon, sokszor átlapcsol a **GAUSS GUN**-ra, s lő vele egyet egy közeli célpontra. Aminek az lesz a vége, hogy a robbanás minket is tönkretesz. Szerencsére az ellentelteknek ritkán jut ebből a játékszerből.

**FLAMER:** Jól néz ki, meg azonnal kinyírfentja a közeli figurákat, de mure hatókörön belülre érnek, már a **MINI GUN** is megteszi. Ráadásul jóval kevesebb is fér bele, mint amennyi elég lenne egy tö-

megmészárlához. Parsze a kocsi is meggyullad tőle

**LONG RANOE:** Ha már automatikusan tudnak az embereink távolságtól függően fegyvert váltani (EYE V2 vagy jobb), jó szolgálatot fog tenni. Kevés is fér bele, meg nem is pukken nagyot, de lézeres figurák ellen kitűnő. Igaz, hogy a **GAUSS GUN** hatótávja nagyobb, de mindenki érzi azért a különbséget.

**TIME BOMB:** Leteszi a fickó, majd elfut. A **BOMB**-a közben kattog, zeketol és csikcsereg, és mikor lejár az ideje (elég sok, kb. 1 perc), bemondja a nyolcorás híreket.

**ACCES CARD:** Navazhatunk **POLICE** ID-nek is. Ha sok rendőr van a küldetésben, és nem jó dolog összeakaszkodni velük (pl. a **CHEM CORP PLANT**-ban), a felmutatásával ideiglenesen békénhagynak minket (azaz nem kell a csizmaszárba rojtni a léngszórót).

**AUTO MAPPER:** Ez az, amiről nem tudunk semmit sem megállapítani, bizonyos hibás file-ok miatt.

**ENERGY SHIELD:** Gyakorlati haszna nem sok van, de amíg be van kapcsolva, minden sérülés (kivétel a robbanás és lézer) alien véd. Meglapdén gyorsan logy el az energiája.

**ACCEPT:** Indulhat a küldetés!

Ha minden randben, akkor most alindut a program. Ha nem, és esetleg csípogett egy sort, majd kifagyott, akkor a következő a teendőnk: vegyük ki a cache-t, meg pár felesleges rezidens programot Egérdriver, és a legtöbb memóriamenedzser (pl. **OEMM**, **EMM386**) nyugodtan maradhat.

Kellő gyönyörködés után talán a mostani kezeléssel sem ártana megismernünk.

Középen van persze az a kép, ahol mindenféle dolgok mászkálnak, rohengálnak. Lehet mozgatni az egészet: vagy a kurzorgombokkal vagy az egér nyílával, ha pedig a scanner képen kijelölt helyre akarjuk ugratni a képet, akkor padlig oda egy jobb gombot nyomjunk.

- **Köpenyes, gázmszaksos figurák:** Ezek az úgynökök. Ha van felettük egy szám (egyől négyig), akkor a mi embereink, ha nincs, akkor lőjük le.
- **Fekete ruhás, sisskos:** A rendőrök világszerte egyezményes egyenruhája. Rövid felszállás után általában letámadnak, ha fagyver van a fickóink kezében. Ritkán veszélyesek. Néha egyéb (lovagandó) testőr is jelent, nem csak policajt.
- **Piros aszkas, zöld uniformisok:** Ha látunk ilyen, azt is le lehet szedni, mert hamarosan útban lesz. Ritkán látható.
- **Ketehajú:** Néha csak járőrköl, néha rossz illu.
- **Nők, zúrkés emberek, (cyber)punkok:** Ők képezik a civil lakosságot.
- **Buborékforma autók:** Vigyázzunk rá, mert ha sokat lőünk bele, hamar felrobban. Ez vonatkozik a legtöbb járműre is, kivétel a tank, aminek igazán csak a rakétavető ért. Bele is lehet szállni, s menni vele, ha nincs benne senki.
- **Mágnessa vonat:** Ugyanúgy kell használni, mint az autót, de menetrend szerint közlakodik. Így várni is kell rá. Ellenőr nincs, ami csak a város és a tömegközlekedés előnye, mert nem kell sokat eltakarítani (gondoljunk csak bele, mit tennének egy ellenőrrel, ha harmadnak a kezében egy-egy **MIN GUN** van, s az ellenőr a jegyért kezdene el piszkálódni).

A nagyképen a mozgás sem túl egyszerű, inkább azt is megemlítjük. Ha az embereinket akarjuk valahova mozgatni (vagy egy embert, vagy a kijelölt csoportot), akkor a bal gombbal kéne nyomni a kívánt helyre. Ha a scanner képen van a kívánt hely, ok-

kor padlig oda egy balgonyost. A kocsi és vonatra pattanás úgy oldható meg, hogy a járműre clickelünk, és lélegzetvisszafojtva figyeljük az oseményeket, mert egyáltalán nem biztos, hogy idejében tudnak majd lekeveredni a peronról, hogy a vonatba szállhassanak, kocsinál meg nagyobb baj is megeshet, hogy valaki kireked, s odakint fogja a többiek egy kicsit tologetni, míg végleg úgy nem dönt, hogy őt jobban érdeklí a kocsi alulról. És az újonnan szerzett tudásába bele is puszit. Azért a programozóknak nem teljesen ez volt eredetileg a szándéka (ők azt akarták, hogy ilyenkor a kiborg helyett a nam jogtuzsa gamékat használókat üsse el egy autót), ezért nem általános eset.

Lőni pedig a jobb gombbal lehet, feltéve, hogy egyáltalán ki van jelölve valami és lehet vele lőni. Ha valamiben nem lenne elég szárt, akkor automatikusan átvált egy tolltáru fegyverre, úgyhogy azzal nem kell sokat törődnünk (azaz inkább, hogy mit vesz ez alkalommal a kezébe). Ha a célkeresztben tünteg a vörös színezőszetevő, a célpontba pontosan fogja fegyverünk veszélyes terhet juttatni, ha sárka, akkor is eltalálhatjuk, de nagy valószínűséggel csak egy közeli oszlopban fog kikötni az ólom. **MINI GUN** esetében így is ajánlott néha, **GAUSS GUN**-nal pedig csak akkor, ha az az útbanlávó oszlop a cél közelében és nem a mienkben van.

A kedves programalkotók kitalálták, hogy így túl egyszerű lenne, a kiborgokon is lehet kijelöléseket végrehajtani. Erra a bal felső sarok szolgál, ahol sok egyéb más is meglehetünk.

A négy kiborg képe esztétikus látványon kívül gyors áttekinthetést is nyújthat. Abban az esetben, ha a kiborg néha egy-egy csípőmozdulatot tesz, mialatt a feje és lába el-lankadó irányba lgyekeznek, minden valószínűség, szerint épp pumpálják egy kis lömmel. Am ha a csípőmozgás jelentéktelenebb, esetleg egy mozduletből áll, akkor ő tászi ugyanezt valamely elfenőllal (megjegyzés: saját embert csak **GAUSS GUN**-nal lehet alpusztítani). Ha kis lángokat jutlat végig kabátja hátkáján és tétog, akkor vagy kis lángokat jutlat végig a kabátja hátkáján és tétog vagy hamarosan el fog szenesesedni. Lőzortalelet következtében az oiszenesedés tétogás nélkül is előfordulhat, ilyenkor a csontok fekete váza kis sötétlítés után összeomlik. Ha a padlón fekszik és piros levelet ereszt, az eredmény majdnem ugyanez, mint az oiszenesedésnél, de legalább lesz mit a koporsóba tenni (vagy abba amibe a kiborgokat szokták földelni). Halál esetén mindig megjelenik a kép alatt lévő három csik helyett három felirat. Igen, ezek azt jelentették, hogy a három csik mit is jelképezett



Egy-egy csik áll fekete mezőből, fehér vonasból és egy piros/zöld/kék mezőből. Ezek az úgynövezzel tuningok. A piros (adrenalin) lokozásával egyre gyorsabb lesz emberünk, a zölddel (észlelés — **PERCEPTION**) több energiát fordítunk az ellenséges alakulatok mihamarabbi felismerésére, a kékkel (Intelligencia) pedig a

megfelelő fegyver, célzás és taktika (Kisse túlzó kifejezés abban az esetben) használata. téra kószetjük Mindenki észrevehette, hogy attól függ az intenzitása a tuningnak, hogy mekkora a színes csik két vége közti távolság a közepétől jobbra (csak a pontos megfogalmazás miatt bonyolítottuk ennyire). Idővel a színes csik egyre taljesebben elkezd egy sötétebb árnyalatba váltani, ilyenkor farad a tuning. Ha e sötét csik aléri a világosabb végét, a tuning kikapcsol, a fehér vonal pedig a helyére ugrik. Viszont a tuningot a másik irányba is átteheljük, ilyenkor plian a kiborg. A legtöbb **MOD** szerepe is csak itt jön be, mert a magasabb verziók segítségével sokkal lassabban fog kitéradni az ipso.

A színesek közelében egy függőleges, fehér csik is van, ami az egészségi állapotukat jelzi. Mint már említettük csak ha van **CHEST** beleszerelve, akkor fog regenerálódni, ellenkező esetben jobb a **MEDIKIT**.

A négy embert jelző képet közt van egy sor is, ami vagy üres vagy felíreztott:

- ASSASSINATE** — a célpontot le kell mészárolni (és az egy embert);
- DANGER CAR** — rosszindulatú sofőrök teposnka a gázba a környéken;
- DEAD** — hulla e hulla...;
- DESTROY CAR** — fel kell robbantani a célpontot, ami egy jármű;
- DROP WEAPON** — ha épp leteszi valamelyik emberünk a földre a kezében lévő fegyvert, azt fogja hozzáfűzni;
- DROWNING** — fulladozik, de hogy ez mikor jönne elő?
- ENERGY DRAIN** — jött egy **WIGHT** és losztvott róla egy szintet (hehe);
- EVACUATE** — mindig a **TAKE WEAPON** után szokott lenni, ilyenkor a célpontot kell elérni;
- FOLLOW** — ha egy járőrkölre ballal clickelünk, amikor van rajta célkereszt, akkor követni fogja, míg el nem érni;
- HIT BY BULLET** — valamelyik emberünket eltalálják;
- HIT BY CAR** — egy kocsi (tank) utóttó el (azaz hamarosan **DEAD**...);
- MISSION COMPLETED** — kész, megcsináltuk;
- MISSION FAILED** — kész, megszártuk;
- OBSERVING** — azaz nem csinál szinte semmit;
- ON FIRE** — kislángok szaladgálnak a hátkáján és tétog;
- PERSUADE** — a következő célponton a **CHIP-GUN**-t kell használni, ill. **CHIP-GUN**-t használt valamelyik kiborgunk;
- PICKUP WEAPON** — a letett fegyver felvételkor jegyzi meg;
- PRESS SPACE** — az előző kettő után írja ki, ezekben az esetekben így árdemosa befojezni és nem 'ESC';
- TAKE WEAPON** — el kell menni a célpont-hoz, és fel kell venni (**GAUSS GUN**, **LASER** vagy **ENERGY SHIELD**);
- USE CAR** — kocsit kell használni, úgy juthatunk tovább, illetve egy kocsiha most ütök be;
- USING WEAPON** — valahol lővöldözünk;

A tárgyillatáknak sem ártana egy kis figyelmet szentelni. Ha valamit le akarunk tenni (és néha önéllőszodik, leteszi azt is, amit nem kéne), akkor válasszuk ki bal gombbal, majd míg ki van jelölve, nyomjuk le a jobb gombot is. Az így letett és a levágtott ellentőlőtől kleső fegyvereket is fel lehet parszá venni, csak irányítsuk a nyilat a fegyverre, az étváh egy csipesz-peinterre, majd nyomjuk le a bal gombot. A **SCANNER**-t automatikusan használja.

Viaszetörve az olejére, kezdetben csak egy karakter van kijelölve, ilyenkor csak őzzel fogunk mozogni, ha beállítjuk a tuningját és fegyverét, csak őt fogja beállítani. De ha a középen található **GROUP**-ra clickel-

lunk, egyszerre mind a négyre fogjuk a vonatkozni utasításaink. Kis szerencsével így már rá lehet jönni, hogy csináljuk azt, hogy három ember oldalról, a negyedik meg hátulról támadjon le egy épületet (illetve azt is, hogy kettő egy irányból, a másik kettő pedig külön-külön). Csak jelöljük ki először a csoportok (2-3 fő) mozgását, de úgy, hogy azt elég nehéz lesz csak korrigálni (az elejéről kell kezdeni a kijelöléses módot), majd az egyénakét. Sokszor belezavarodik a gép, majd elkezd minden fickót egyenként is kiválogatni, ilyenkor nem sok minden segíthet, vagy egy jobb gombos lett a GROUP-re vagy a tászt használata egyszer (kijelölni valamelyik egyént, hogy visszaugorjon a normál állapot)

A **SCANNER** képe, mint már említettük, roppant fontos. Egy két küldetés kivételével mindig láthatunk egy fehér kört, ami csipog ha előttről. Ezzel kereshetjük meg a leggyorsabban a következő célpontot, és a figurák közötti perancssor segítségével az egész küldetést végrehajthatjuk anélkül, hogy sokat meg kéne jegyeznünk a **MISSION BRIEFING**-ről. Fehér pöttyökkel jelzi a járókelőket, a rendőröket (sajnos nem használ rájuk külön jelölést) valamint a járműveket, prüsszalé a te kiborgjaidat, s a más színű és villogó pont (barancs, drapp, sarga) az ellenséges ügynököket. Az épületek jelzése megöregszik a **MISSION BRIEFING**-ossal

#### A tászt:

'F10/ESC' — kilépünk,  
'F1/F5' — hangok ki (be már nem lehet kapcsolni);  
'F2' — zeno ki (be ezzel sem),  
'1,2,3,4' — omborainkat választhatjuk;

A kezelés végén a **MISSION STATUS**-ról, amit akkor ír ki, ha befejezzük a küldetést.

#### MISSION STATUS

x — **MISSION COMPLETED** — ...  
x — **MISSION FAILED** — ...  
x — **WITHDREW FROM MISSION** — idő, lőszor és esetleges embervesztés mard;  
**AGENTS USED** — hány omborunk vett részt a küldetésben;  
**NEW AGENTS GAINED** — ha ezt nem tudjuk hogy kallano;  
**ENEMY AGENTS KILLED** — lonyomott ellenséges ügynökök száma;  
**CRIMINALS KILLED** — majdnem ugyanaz, mint az **ENEMY AGENTS**;  
**CIVILIANS KILLED** — akiket nem lett volna muszáj lepuftatni;  
**POLICE KILLED** — akiket nem biztos, hogy muszáj lett volna lelőni;  
**GUARDS KILLED** — akiket majdnem biztos, hogy meg kellett ölni;  
**PEOPLE PERSUADED** — **CHIP-GUN** használata (semmit extra pont);  
% **HIT ACCURACY** — mennyi a lővőszázalékunk;  
**RESEARCH ON Y COMPLETED** — közben y fejlesztése befejeződött;

Rátérnünk a nehezebb utakra, a bővebb tippekre

Azzal kezdenünk, hogy látrjuk, melyik területen milyen küldetés van, majd hogy melyik küldetésben mit is kell csinálni (nehézségi fokozattal osztályozva), végül befejezzük azt a leírást (a hosszútávra adott tanácsok után).

**UK, MOROCCO, BRAZIL — MERCENARY CAMP**  
**SCANDINAVIA, CALIFORNIA, NEW SOUTH WALES — BUSINESS IN.**  
**CZECHOSLOVAKIA, ARABIA — XPFG CAMP.**  
**EGYPT, MOZAMBIQUE, EAST USSR — SNATCH & GRAB**

**ALGERIA, SOUTH AFRICA, SOUTH CANADA — 1ST RECON SQUAD**  
**GREENLAND, MISSISSIPPI, PARAGUAY — RANSOM**  
**NEW YORK, BOLIVIA — MILK RUN**  
**ATL. ACCELERATOR, EAST CANADA, ARGENTINA — EX750 CAPTURE**  
**MAURITANIA, NORTH CANADA, URUGUAY — MERC CAMP DEFENSE**  
**QUEBEC, NIGERIA — THEY DONT LIKE IT UP EM**  
**KANSAS, PERU — TWIN CITIES**  
**MEXICO, SOUTH USSR — THE RUNNER**  
**NEBRASKA, TANZANIA, COLUMBIA, JAPAN — URBAN ASSAULT**  
**SUOAH, ALASKA, INDONESIA — RAIDERS**  
**RUMANIA, INDIA — WATERWORKS**  
**ZAIRE, WASHINGTON — ASSAULT THE FORTRESS**  
**WEST USSR, CHINA, QUEENSLAND — CHEM CORP PLANT**  
**MONGOLIA, THAILAND — ARMORED ALLEYWAY**  
**PAKISTAN, NORTH USSR, WEST AUSTRALIA — GRAND OPENING**  
**MERCENARY CAMP — " (nehézség) — \*\*\*\*\***

Egy embert kell lelőni, aki megdézsmálta a fegyverraktárt. Minimum három emberét kell elintézni, ebből kettőnek pisztolya, egynek UZI-ja van. A két pisztolyos akkor indul el felénk, ha a bejárati hídon átmenyünk, a géppisztolyos pedig az onnan északra lévő épületben bújál. Mielőtt kijönne, már lőjünk, mert akkor nem lesz ideje az UZI-t használni. Onnan nyugatra van az ezredes, meg fog próbálni felépni a kocsi, úgyhogy legyünk gyorsak (és vegyük figyelembe, hogy a kocsi felrobbanhat). További két emberét is le lehet vadászni.

#### 1ST RECON SQUAD — \*\*

Tíz fésztek az első csapat, akik abba a városba küldenek, általában. Mindegy mit mondanak, a dolgunk mindössze ennyi, hogy minden ellenséges kiborgot lenyomjunk, aki felénk jön. Kicsit menjünk keletre, hogy könnyebben elérjük a több irányból támadókat, majd durván legálább **MINI GUN** ajánlott, esetleg biztosabb egy két lézerrel és/vagy **GAUSS GUN**-nal. Ha jó a szorkónk, akkor rutinból menni fog.

#### SNATCH & GRAB — \*\*\*

Egy kicsit cikis küldetés, főleg azért, mert majdnem teljesen félreinformálnak a **MISSION BRIEFING**-ben. Egy öregot kell **PERSUADE**-olni, hogy dolgozzon nekünk, ám ő nem délra, hanem az északnyugati sarokban van. Azért is gond a megtalálása, mert a szokásos kereső nem működik. A felső szinten kell majdnem végigmenni, egyszer kell színtet változtatni, hogy a megtelelő lépcsőn a legközelebb kerülhessünk a dokhoz. Egy olyan kapu mögött van, amin csak autók tudnak bemenni, de szerencsére a kocsi bejáró mellett van egy kis kiborgoknak méretezett ajtó is. A prolót pedig nem **PERSUADE**-olni, hanem megölni kell (talán az könnyebb). Elég sok az ellenfél, de nem vannak túl jól felszerelve.

#### GRAND OPENING — "(\*\*\*)

Ez is jóval könnyebb lesz, ha ránk hallgattok. A város valójában két részre van osztva egy kanállissal, amin csak három hid van, s a találandó ember valójában egy tömegben áll (noha nem a tömeg álnak), de annyira nem kell törődni az ellenséges szindikátus embereivel. Ha elég gyorsak vagyunk, mindössze a célpontot kell lelőni, semmi más dolgunk nem lesz. Azonban ha leállunk a rendőrökkel "beszélgetni" (pl. túl korán vetjük elő a stukkert), az ügynökök beérnek, s akkor elég forró lesz a talaj, mert viszonylag jól fel vannak szerelve (és so-

kan vannak). A tomegre a legjobb **MINI GUN**-t használni, készítsünk le mindenkit, a főnöküket is el fogjuk akkor találni

#### ASSAULT THE FORTRESS — \*\*\*

Jo kis sutemap. Le kell lölni egy parancsnokot, szétgyújtani a két tankot, majd a mentőautóval megpattanni. A védelem elég számos, de nem túl harapós fegyverekkel. Szálljunk be a kocsi, nyirjuk ki mentőközben a két toronyt (ha tudjuk), de amint átmentünk a kocsi kapun, ugorjunk ki a kocsiból és menjünk jó sokal onnan nyugatra (az épület irányába), időközben ledurrogatva a prüsszalékkal. A parancsnokuk is köztük lesz, úgyhogy róla ennyit. Mielőtt viszont nekifutunk a két tanknak, jobb, ha arrébb állunk a mentőkocsival, mert a tankok robbanása átterjedhet a mentőautó tankjára is, megsemmisítve a küldetés befejezését. A menőbe elég beszállni, nem kell kilőgni vele. A tankokra **GAUSS GUN**-t kell használni, az emberekre pedig **MINI GUN**-t.



#### RAIDERS — \*\*

Mint a **1ST RECON SQUAD**-nál, itt is csak lövöldözni kell. Valójában egy tudóst kéne kinyírni, akit **PERSUADE**-oltak, majd belöptek egy olyan detonátort, hogy ha valaki rsmel chip-telgyverrel támadna rá, egyhalál állapotát fogja nála előidézni. Egy kupacban jönni fognak, nem túl nehézűlők, nem is túl sokan. Valószínűleg ez csak hiba hiba miatt van így, mert ritkábban előfordult az is, hogy meg kellett keresni azt az embert, de ha ez történne, akkor hagyatkozzunk nyugodtan a keresőre, emberünk délen van, az alsó sor közepén

#### MILK RUN — \*

Könnyű küldetés, pár löstör leütése után vétszer kell **PERSUADE**-olni. Az óráknál max. **UZI**-k vannak, de vigyázzunk rá, hogy a célpontokat ne szedjük le, az északibb tudónál még tástörök sincsenek.

#### RANSOM — \*\*\*

Egy jól felszerelt csapat kell, a **MINI GUN** **MINI**-mális. Egy jó nagy edag bandita van a keresővel jelzett helyen. Amíg oda nem értünk, ne nagyon vagyunk előtérbe, mert így is elég lőszor kell majd használnunk. A főnökük a tábor közepén, egy felüljárón teljes polával vigyorg, lőjünk pontosan, a bal felső kettes és harmas közé egy rakétát a **GAUSS GUN**-nal. Ha ő meghalt, a küldetés kész.

#### THE RUNNER — \*\*\*\*

Meg kell keresnünk egy dilinyóst, aki egy bunkerbe ásta el magát. A bázisra a vasút visz minket, de egy embert ott hagyhatunk a mezőn, hogy ha menekülne, akkor lőjünk, viszont van annál egyszerűbb megoldás is). Szálljunk fel mindenkivel a kis ventilátoros gőzmozdonyra, az első megállónál ugorjunk le, szálljunk át a két vonalra. Örlünk egy ideig, mert valószínűleg egy kupec vigyorgó ballonkából fog ránkrohanni, ám egyikük sem tud támadni. Lőjük le őket, hrdog, hegyetlen vörrel. Puft, nekünk sem megy. Akkor indulunk át a bázis délny-

gati részén találhatók autókhoz. Akot ór sem ló, tehát nincs baj Ugorjunk be a kocsi-ba, majd rögtön ki, és máris tudjuk használni a fegyvereinket Tisztítsuk meg egy kicsit a környéket, nehogy valami miatt lelőbbanjon a kocsi (az órákat szedjük le, meg a nyomunkban lévő ballonkabátokat). Ha megvan, vissza a kocsihoz, s azzal együtt át a piros nyílalt kifestett kapun. Azonnal szálljunk ki, s a bunker aluljárójának tetején keressük le magát a bunkert. Innen csak pár embert tudunk kirobbantani, nagy valószínűséggel a célpontot nem, de ha van elég rakétánk, a páncélsíkjait igen (célozzunk egy picit az ottani kapu felé) így már nem tud kimenekülni, nyugodtan visszamehetünk a bejárati kapuhoz, onnan délre, be az ajtón, majd be a bunkerba, ahol összeüzt alá vahaljuk a célpontot. A legjobb felszerelés mar ajánlott, legalábbis majdnem mindenkinek GAUSS GUN, MINI GUN, gyors járási lehetőség (LEGS V2/V3) Elég idegtépő feladat!

**ARMORED ALLEYWAY — \*\*\*\*\***

Negyon nem tesz jót a vérnyomásnak. Csak teljesen maximális szerkőval álljunk neki, mert sok lesz a csíhi-puhi. A gép egy oldalsó támadást ajánl, de ezzel max. 5 embert ávhatunk meg csak a kihűléstől. Menjünk előre, mindenkit le kell lőni (a legjobb, ha MINI GUN-ra váltunk), egyik hátba akarnak támadni, azokat különösen. A hátsor vezetője már GAUSS GUN-t fogunk a hönk alá, amivel a lehető legtávolabbról kell kiritaniuk minden őrt (lehető pontok), és arra is számítsunk, hogy ha ezt nem tesszük meg, őt fogják szétröbbantani a kibörgyalink ülepét, majd menjünk le először oldalra, s ha a tetőre értünk, kasszáljunk le hamar mindenkit, különös tekintettel a loghatsó fickót a fészernél. Másszunk le, és most előlről hatoljunk be (Ne ez a leírás első értelmes mondata — Cowboy), mert csak így juthatunk a telőn el a fészkerhez, hogy letaggyuk az ottlővő GAUSS GUN-t. Erre volt a legnehezebb rájónni az egészben. Elsőre majdnem biztos, hogy nem fog sikerülni.

**CHEM CORP PLANT — \*\*\*\*\***

A másik kedvenc. Egy kis szerencsével hamar meg lehet csinálni, de abban jobb nem bízni. A feladat mindössze annyi, hogy egy tudóst kell PERSUADE-olni. Az odavezető útnak a középső felében fognak gondok adódni, amikor az első támadási hullám érkezik. Az ellenséges ügynökök olyan muszáj fegyvert használnak, de ez a rendőröknek nem fog tetszeni, akikkel viszont teli van pumpátva az egész koceráj. A kibörgök első támadását minél előbb vissza kell verni, mert lázont használnak. Ha innen továbbmegyünk a célhoz, pár ügynök megint meg fog rohmozni, s végül a tudós órai lognek majd zavarni. Ha megvan, nyugodtan lelőhetjük (bosszúból), mert meg ki is kell menni. Ez sem lesz túl egyszerű (viszont most már véletlenül ne vagyunk előlgyver, a zsaruk miatt), egy kicsit kell keresni, nyugatra, nem sokkal a kapu előtt. Szálljunk be, majd gyakorolhatjuk egy kicsit a nehézkes kezelést. A két csomópont miatt elég ideig lesz az ember mire sikerül neki a kapun túlmenni.

**URBAN ASSAULT — \***

Piff-puff az egész, amint megjelenik a kép, menjünk egy kicsit arrébb, majd jön az ellenfél, s leverhatjuk. SHOTGUN is megteszi ellenük, kövesen is vannak.

**TWIN CITIES — \*\*\***

Két oldalra ven osztva a város, a belről indulunk. Vigyázzunk az autókra, amiatt

a lézert mellőzzük. LR fegyver elegendő a bal perton lévő lelkelőre (aki egymaga fog felénk rohanni), szálljunk be a kocsi-ba, menjünk át a jobb partra, ott le délre, keressük meg azt, akit PERSUADE-olni kell, ezután meg nyírjuk ki azt, ekit a kereső mutat (bár megcsik, hogy mamorriánk megcsalt minket, és senkit nem kell PERSUADE-olni). Csak a sok másházás miatt lárasztó, de kívüni lehetőséget biztosít tömeggyilkosságok elkövetésére

**WATERWORKS — \*\***

Elég könnyű mission. Először egy embert PERSUADE-olni kell egy bárban (a kereső majd segít eligazodni), ezután le kell menni ÉNY-ra, és megkaposni a polgármester feleségét. Ezzel akarják meggyőzősre bírni velünk (hogy büntetés-ként-e vagy kedvére tetszésből kell a nejétől megszabadítanunk?).

**MERCENARY CAMP DEFENSE — \*\***

Ha van már jó LEGS meg MINI GUN-unk, akkor nagyon könnyű lesz. Rohanjunk el gyorsan a tábor tulsó oldalára (a délnyugatra), ott lőjük le a támadókat, majd fussunk vissza a hidhoz, de felúton forduljunk gyorsan délnek. Jó időzítés esetében pont oldalba kaphatjuk a következő turistacsoportot, végül vonuljunk a hid védelmére. Ott már csak egy krtartó idegenvezető fog zeklatni

**BUSINESS INIT — \*\*\***

Elég sok lügg az időzítéstől, jó felszerelés pedig lengyosan ajánlott. Max-ra az adrenallint, el a nyugatra lévő megálliba, ott pattanjunk le a vonatra (ha lókés-nénk, számítsunk egy halam kibörg támadására). Ha nem sikerült volna, az eluljáróröndszoron keresztül is meg lehet közelíteni a másik megállót, de ekkor útközben sok vér fog lótni. A másik megállónál le, egy kicsit szaladjunk a síneken, szedjük le az órákat (tekete ruhában, mint a rendőröké), majd tiszta a terop. Ott már csak pár ellentől lesz, meg egy lickő, akitől valójában jöttünk (kinyírni).



**EX750 CAPTURE — \*\*\*\***

Ha van MINI GUN-unk, meg CHEST, akkor se ezzel, sem ez XPPFG CAMP-pel nem lesz sammi gond. A gép krsse túlzottan taktikusnak tűnő tanácsait egyáltalán nem kell megfogadni, elég egy gyors támadás frontálisan. Itt egy lözert kell előbányászni, a bejáráshoz kocsi is kell (amiből persze gyorsan szálljunk ki, ha bent vagyunk a komplexumban). És azért nem árt megtisztítani a területet amennyire csak lehet a kerítésen kívülről (a tankot pedig kiűlni), hogy növeljük esélyünket. Odabent sokkal több lesz a lövöldözés mint az átlag, legyünk óvatosak.

**XPPFG CAMP — \*\*\***

Ez az egyetlen lehetőség, hogy az ENERGY SHIELD-et ki tudjuk fejleszteni. A sok tőthényen és életórón kívül másra nincs szükség, a gyors támadás itt is nyoró

**THEY DONT LIKE IT UP EM — \*\*\***

Első dolog az legyen, hogy a két torony-

őrt hozzuk le, ezután ugorjunk a kocsi-ba. Megkockáztathatjuk, hogy azonnal bemegyünk a belső területre, de biztonságosabb, ha előbb körbejárjuk az épületet, áldozatokat keresve. Majd ha a ritkítés megvolt, menjünk be, s kiasszuk meg a kis sajtukacot, beszéljük rá, hogy ti jó fiúk vagytok.

Hiba esetén is kilr egy küldetést, ami külön poén (érdemes megnézni a MISS99.DAT-ot).

**Végül pár tanács, az egészre vonatkozóan:**

- A MAP felesleges, a BUY INFO pedig nem túl hasznos, ha kevés a pénzünk, hagyjuk ki őket nyugodtan.
- A legelső küldetésnél elég egy vagy két SHOTGUN-t, mindenkinek MEDIKIT-et, és egy SCANNER-t vennünk. Mindenképpen szedjük le az UZI-s ellenfél fegyverét, és ha van rá lehetőség, akkor a föbbli hullát is fasszuk ki, így is szert tőve egy kis zsozsőre.
- Az UZI-t legjesszük ki, a lehető leggyorsabban (legy vagy 1000 pénzbe fog kerülni), és ha már bejön egy kis adó (TAX), akkor nem árt majd keríteni minden embernek MDDS-okat (a legfontosabb a CHEST és a LEGS). A következő kifejlesztendő fegyver a MINI GUN legyen (AUTOMATIC-ból már csak az van), és ha azt is tudunk elég kibergnek venni, már majdnem nyert vagyunk van, megpróbálhatjuk a kicsit nehezebb MISSION-öket is.
- Az adó 30% elég ahhoz, hogy gyorsan szaporodjon a lakosság, és nekünk is becsardogáljon elég credit, de főleg a kezdeti szakaszban rá lassunk szorultva a növelésére. Ekkor mindig figyeljük a közvéleményt, mert nem okos dolog elveszteni a területet. Az 50-60%-ot meg nagyobb bajok nélkül meg lehet úszni.
- Mindig használjuk ki azt a — lehetőhetőleg — bugot, ami miatt ha eladjuk a fegyvert, ugyanannyit kapunk vissza, mint amikor tele volt lőszorrel. A sűrű melegezés segítségével (minden egyes kész küldetés után, 2x3 kiskenélnyi) pedig tovább takaríthatunk, megvethatjuk az embereinket a haláltól, mert az a legnagyobb pazarló, elveszik minden fegyvere, MOD-jó, s az új kiborgra megint vagyontokat kell költeni.
- Elkeseledni nem kell, ha rögtön nem sikerülne a kezelés elsajátítása vagy valamelyik küldetés, újrapróbálni lehet. Ha még a tizedik próbálkozás után sem tudnánk semmi jót csinálni, akkor azért el lehet kezdeni az önvizsgálatást.



A BULLFROG lemet megfelelt az igényeknek, de ml tagadás, nem a programozás/tesztelés területén...

• HÁPI



# ELITE II.

## »Frontier«

A stratégiai/lövöldözős játékok kedvelői megnyitották mind a tíz ujjukat... Ha valaki nem ismerné az első részt, az először olvassa el a CoV 1-X számát, ismerje meg, ezután kezdjen a tippalmazba, mivel — a tömörség érdekében — elég sokat építünk az ott leírtakra.

A sokkal-sokkal királyabb (fejlesztett felületű!) vektorgrafika és a PC-n külső Adlib/Roland (GUS is!) hang mellett rengeteg az egyéb stratégiai újdonság, pl. a gravitáció jobb figyelembevétele, bolygófelszíni közlekedés, legénység-toborzás, bányászat, rengeteg 'fejvadász' és egyéb küldetés stb... Mivel elég komoly rangot/rengeteg tapasztalatot szereztünk immáron 3 hetnyi játékkal, rengeteg hinta is leközlött, nem csak lame módra a billentyűzetkiosztást és a kerattörténetet... A billi-kiosztását csak a cikk végén ismertetjük, mivel elsőre jobb, ha egy próbafelszállást végzünk. Először is, click az 'F3'-ra (a hajó bejegyzése, felszereltsége, inventory, az üzemanyagtartályok batóhóttisége).

Az első képernyőn (Ship Equipment Status) a következők olvashatók le:

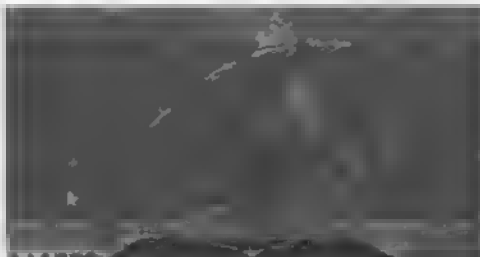
- A hajónk típusa: Eagle/Eagle/Cobra 3
- A hiperugró típusa, hatótávolsága és pillanatnyi üzemanyaga: Class 1 Hyperdrive, 8 fányév, 100%/Interplanetary, 0 lényegi/Class 2 Hyper, 8 fányév. Itt jegyezzük meg, hogy nemcsak a hiperugróról, hanem a hajó típusától is függ, hogy egy adott hiperugró mekkora távolságra képes. Ezt hajó vásárlás/megtekintése esetén a jobb első sorban láthatjuk. Itt látjuk azt is, hogy egyáltalán milyen hajtóművek szerelhetők fel a hajóra: a nagyobb legénységek/tömegűkre csak komolyabbak etc... Kezdőknek: a Military hajtómű a lényegesen drágább Military Fuel-t eszi, míg a sima hyper-hajtóműnek elég a hidrogén is.
- A normál pajzsaok a hajón: mindhárom 0.
- A hajó felszerelése: scanner, autopilot, atm, shield/scanner/scanner. (Látható, hogy nem hiába ajánlott az 1. indulási hely!)
- A hajó alsó/hátsó fegyverei: mindhárom esetben első 1 MW pulse laser.
- Rektór, ebből használt, és emberek szállítására (lásd a küldetéseket) alkalmas kabinok száma.
- Pénz: mindenhol 100.

Itt normál belúval a Ross 154, italic-kat a Mers és bold-dal a Lave kezdőpozíciót választók kezdeti felszerelését írjuk le. Ekerjedi egy olyan tört PC-s verzió is, ahol a Mers esetén töménytelen a pénzünk (a barom trainer-ek miért szűnték ali), természetesen és egyben szerencsére az eredeti verzióknak nincs ilyen könnyítése.

Bár az üzemanyag — ha nincs a raktáron — általában épp elég a hatótávolság 80%-án belüli állomásokon való dokkoláshoz, viszont ha nem akarunk ütközben meglopásokat (pl. egy finom Internal Fuel Tank empty üzenetet), jó lesz azt is benyomni a raktárba. Eladni/venni akármelyik menüből 'F4'-re, és ott a Stockmarket választása után lehet. Nem írjuk ki, hogy hol mi kapható (majd a pénz-gyorskarekes szekcióban olvassa el mindenki a Best Buy helyeket), inkább jöj-

jenek a hintek. Meglepetés, hogy lehet szemetet is venni minden mennyiségben (tennájáért, hogy elvisszük, 0.5-0.7 dollárt kapunk, s az már a mi bajunk, hogy hol szájuk ki), csak azután vigyázzunk vele (nem megfelelő helyen kidobva, 10 rongyro is megvágathatnak!). Itt vagyunk mindig üzemanyagot!

Az 'F4'-nél maradvó, pár dolog: Shipyard, és ezen belül: New...ships: hajóvetel/oladás. Figyelljük a legénységszámot és a súlyt is! A súly itt nem műveletlenségéből súly (és nem tömeg), hanem azért, mert nem mindy, hogy milyen gyorsasággal tottyanunk le egy bolygó felszínére... (lásd a leszállási hinteket). Még később szálunk a Best Buy hajákról pro és kontra



Meg a Shipyards alpontot.

Upgrades: kiegészítések (mindenfélő jó!)

Repairs (no vajon mi?).

Visszetérve az 'F3'-ra, az előbb tárgyalt Ship Equipment Status után következő infoscreeen a Profile For Commander XY, ami a szokott rendőrségi bejegyzéseket, elítélsorolásunkat tartalmazza. Ha van a rektórnál valami, akkor azután jön az Inventory of the Ship (a cuccok mellett click: kidobunk egy tonnát, ha az úrban vagyunk), és ha van bányászfelszerelésünk, akkor a bányászati infók is.

No tehát, checkeltük, hogy minden rendben van-e, van-e hyperjump-ünk, és vetünk még legalábbis némi üzemanyagot. Ekkor jöhet a hyperjump céljának kiválasztása, vagy ha csak a közelben (naprendszer/adott bolygó) ekerünk navigálni, akkor simán az autopilot belövése. 'F2' kapcsol a térképre, ezt mouse-zal (lenyomott 'R' gomb) forgathatjuk a térben ('F9' kapcsolgatja a display opciókat). Amennyiben nem 0% a hyperdrive üzemanyaga (és ha egyáltalán van hyperdrive!), a középponti bolygó körül egy lile kör van. Ezen belül ha máskéülünk a kurzorvezérlő gombokkal, akkor a bal alsó sorokban mindig látjuk, hogy a pillanatnyilag a képernyő közepéhez legközelebb eső naprendszerre elég-e az üzemanyag (ha nem, akkor vagyunk meg; ha — hisz 3D-ben is messzebb lehet elul/felül valami — Out of Reach a kiírás, akkor keressünk közelebbi világot). Szerencsére közben a scanner/weapon oblaiban látjuk az adott világ tömör leírását (lényegretörőbb szerencsére, mint a 'Jobbára ártalmatlan'...).

Ekkor 'F1'-re váltva már felszállhatunk. Ehhez előbb általában Launch request-et kell kártnunk a helyi hatóságoktól ('F3', felső menüpont), amit kezdőknek minden további nélkül megadnak. Ezután 'F7': felszállás.

Ha úrállomáról szálltunk fel, de az istenek sem akar kimászni a dokk-kapun a hajónk, akkor nincs elég Internal üzemanyag

a motorban. Földről fetszállva, 200-300 méterre felemelkedve már húzhatjuk is fel az orrot, és 'ENTER'-et adhatjuk a gázt. Ezt megcsinálhatjuk kis hajóknál (nagyobbakat az ilyen rögyest tönkreteszli, azokat csak lassan lehet a légkörből kiemelni). Ha felfelé auhonunk, ekkor érdemes az időkapcsolót lejobbra áttitni (de erről majd később is szólunk). Akkor nézünk a loginkább energiatakerékos, loggyorsabb irányba, ha arrafelé mindegy 'ablak nyílik' az úrre.



Hamarosan megjelenik az 'F6' ikonja, ma-het a hiperugrás!

Ha megörköztünk, akkor akár van Autopilot-unk, akár nincs, irány az 'F2', és megégyez az 'F2' (kurrens naprendszer). Lehet, ki/be kell zoomolnunk, ha nem lótnánk elsőre sokat. Ekkor nyomjunk 'F10'-et, ekkor pozícionálhatjuk az autopilot (vagy legalábbis a téjokódózási rendszer) végcélját (click valamelyik bolygóra). Ezután már a zoom-utasítások erre a bolygóra vonatkoznak majd, tehát zoomoljunk ró ad-dig, omig vagy az úrállomással, vagy a felszíni leszállópályái aló nem tűnnek. Ekkor megint 'F10', és click a kívánt végcélra: nemcsak a navigál az autopilot az adott bolygóra, hanem le is száll, mégpedig benyodalom nélkül! Figyelme! Ha nincs Atm, Shield-ünk, akkor CSAK légkör nélküli helyekre szállunk le!

Kilépőn ('F1'), nyomkodjunk 'F7'-et, ez kapcsolgat a be-és kikapcsolt motorok (úr-ben a sebesség marad, de üzemanyag nem fogy), illetve az autopilot között. Vált-sunk az utóbbira (üzemmód: jobb első sa-rok).

Az autopilot, láthatóan (lásd az Elite 1 tan-dolószerkezetét), központi szerepű. Ha a második vagy a 3. bolygóról indulnánk, ek-kor ilyenünk nincs, és mivel az 1200 pénz körül van, valószínű, hogy egy ideig nem is lesz. Főleg azért, mert kezdetben rengeteg üzemanyagot elvissz majd a célra való át-landá túltutás.

Hogy is menőverezzünk autopilot nélkül? Az 'F2' térképmenüben itt is clickelgessük ki az 'F10'-es ál-autopilot-belövést, mert ezzel legalább látjuk majd a helyes irányt és távolságot. Ezután 'F1'.

Ha messze van a célpont, nyugodtan nyomjunk az 'ENTER'-t, és kapcsolunk a bal oldali nyíllaknál (az idő múlása) a leg-gyorsabb fokozatra. Ha közeledünk, a se-besaógot drasztikusan csökkentünk (ne feledjük, hogy realisabb időskátavat a se-bességszokkmentés is sokkal lomhább, mint az idő leggyorsabb múlása esetén!), és ál-talában nem árt minimum a második leg-gyorsabb időtúlpórtetésra kapcsolni, ugyanis a leggyorsabb fokozatban a leg-több úrtárgy saját mozgása már igen zava-ró és nagyon nehezen követhető lesz. Ezt az állandó sebesség-és időszugorítás-csökkentést mindaddig ismételtük, omig a cél-tárgy közvetlen közelébe nem értünk. Gyakori hiba, hogy túl gyorsan közelítünk meg egy célpontot, és jócskán túltutunk raj-ta. Az ilyenkor szükséges 180 fokos fordul-at után többen meg fognak döbbenni, hogy miért csökken olyan drasztikusan a seba-ség, ha az 'Enter' + 'Right Shift'-tel azt ál-landó, magas értékben tartják. Nos, vata-hogy csak be vált gyorsulni a másik irány-ba is (na ez sem volt az Elite 1-ben!), ne

feljön senki, előbb utóbb eltörik a logunk heladn!

A bedokkolás ugyanaz, mint az első rőszben, természetesen mindig körünk előtte engedni rá.



A bolygóra való leszállásokhoz segély, elég trükkös a dolog, ha túl súlyos a hajó/e rakomány. Ha ez van, mindig nezzük meg az adott bolygó lömegvonzását. Ha az nagyobb, mint a földi egyenegyede, már problémáink lehetnek! (A három kezdőűrhajóval általában sommi baj). Egyenegyedek arányánál egy Imperial Courier aradottrig 400 tonnás súly 120-ra csökken, az még viszont nem elég arra, hogy ne féltéglaként zuhanjon!

A gyári kézikönyv megemlíti, hogy kicsit felhúzott orral szálljunk le, ugyanis az csökkenti a sebességet. Nos, azt csak az utolsó métereken érdemes bevetni, mert különben úgy elmaszunk az eredeti helyünkről, hogy biztosan szóttörünk egy-két objektot. Csináljuk tehát azt, hogy 150 km/h sebességgel, felhúzott orral ereszkedünk, majd 15-20 méteres magasságnál lenyomjuk a sebességet (Right Shift) 0-ra, és az a gép orrát lenyomjuk. Mivel nagyobb a kölcsönhatásban szereplő bolygó, illetve hajó tömege, annál magasabbra kell az orrot felhúzni. Az előbb említett I.C.-rel általában szinte teljesen vertikális orral tudunk csak leszállni!

## A beigért hintek:

### 1. Hogy gyilkoljunk orvul?

Ha már közepes Elite rangunk van, a hirdotók között már jó eséllyel szemezgethetünk felborítókért. Gyérünk az elvégzendő gyilkosság helyére!

Ha bolygón kell gyilkolnunk, először is szálljunk le az úrkikötőn kívüli területre, és itt várjunk a megfelelő időpontra (tímeskip — csak azután vigyázzunk, mert 23 év után nekünk is mag kell halnunk :). Ha úrállomás mőlott várunk, vigyázzunk, hogy mindig fagyón rálátásunk a dokkra, azért hogy lássuk, mi jön ki. Mentés.

Másodprece pontosan megjelenik az áldozat. Előtte pár pillanattal omolkodjunk fel, ha bolygón vagyunk.

Kétféle lehálóságunk van az áldozatok likvidálására. Az első a már megazokott, aradjunk utána, és tüzelünk rá, ahogy csak tudunk. A sebességgel (a boállított, nem az aktuális!) vigyázzunk, nehogy túlrápljunk rajta!

Természetesen ekkor már a randórság a sarkunkban lesz, de mi CSAK az áldozatra koncentrállunk! Ezután, ha sikerült a gyilkosság, amilyen gyorsan csak lehet, tunés egy másik naprendszerbe! Kapunk egy rendőrségi bojogyzást, de a legal stétuszunk tiszta marad.

A második már több felszerelést kíván, hyperspace cloud analyser, és egy olyan hypardrive, ami többel bír, mint az áldozat hajtóműve (15 fonyév már elég). Akinek megvan a gyári kézikönyv, annak a 32. oldalán vannak bizonyos távolság magtételéhez szükséges idők (de rá is lehet jönni természetesen :). Kövassuk az áldozatot, de ne lőjük rá. Amikor alszetal, használjuk fel a hyperspace analyzert (megtudjuk, hogy is tart). Ha megfelelő minőségű hajtóművünk van, jópar órával előbb érkezünk.

mag, mint 5. Ugyanott fog megjelenni, ahol mi is magjelentünk (tehát várjunk ott, hátulról lesben állva). Ha megérkezik, támadás!

## Hajóválasztási tanácsok

Mindig az orientációnktól (érszállítás/fejvadászat) függően vagyunk hajó. Egy Aap egy 4-es hyperdrive-val a másodikra pont ideális. érszállításra pedig alkalmatlan.

**Imperial Courier:** Előny: jó nagy darab, így szinte minden befér (de lásd a már említett gravitációs-leszállás és a méretéből adódó akadály-útközési problémákat!). Ráadásul a méretéhez képest jól menőverezik.

**Hátrány:** legalább 7 pajzsgenerátoron igényel (mindent eltráfl, amit csak látunk a főablakban), nincs a fuel scoop számára helye; na és aki anti-imperialista: csak kedvenceinek világáin vásárolható! Rangeseteg üzemanyagot zabál.

**Összefoglalva:** érszállításra kivétel.

**Asp Explorer:** Előny: na, ez meg éppen ellenkezőleg, elég apró, nem kell neki annyi pajzs. Jól manőverez. Nagyon jól gyorsul és a hyperspace kapacitása is előny. Ráadásul van a fuel scoop számára helye (sokkal-sokkal olcsóbb hidrogén). Összefogl.: mészkelésre jó.

**Tigor Trader:** fuel scoop rakható rá, és megfelelően nagy darab. Hátrány: annyira jól nem manőverez, mint a Panthor, ráadásul ide már kell nagyszemű legénység (ami viszont hasznos lehet egy nagyobb, még löbb embert igénylő hajóra való továbblépéshez).

**Panthar Clipper:** Na az a nonpluszultal! Van fuel scoop-ja. Hányossá: pocsek manőverezhetőség, elég nohozan kezelhető fegyverzet, és háromszor annyit zabál, mint egy I.C. Összefoglalva: ez inkább felfedezőűrhajó (arra is szolgál a plasma accelerator).

Az előbb már szóba került a fuel scoop. Hogyan használjuk?

A következők láttatlelezik az egység, valamint a conversalon unit meglétét. Legjobb az autopilot-ra hagyatkozni, amikor az adott bolygót megközelítjük (az állítja be ugyanis a bolygóhoz képest (forgási) sebességet). A sebességet vegyük le 15-20000 km/h-ra, és lassan (az időgyorsítást kapcsoljuk be!) csökkentsük (kicsit ereszkadva). Hemarosan átkelhetők mennyiségű légkör lesz körülöttünk, sőt, a magasságunk is 0 méterre csökken (ugyabár egy gázórlásnak nincs felszina...). Ekkorra próbáljuk a sebességet úgy 3000-5000 km/h közé tesztíteni, és most válsunk vissza valós időbe; elkezd dolgozni a fuel scoop.

Még a témakörhöz tartozik az, hogy hogyan bányászunk

Ehhez szükségünk lesz egy MB4 bányász-szerkora. Bányászás előtt profivá kell válnunk a hidrogén-scoopolásban és a cikk elején tárgyalt leszállásban (ugyenis olyan bolygóra lesz érdemes leszállni, ahol szinte nincsenek talopölések, így az autopilotot sem használhatjuk — itt várhatjuk, hogy agyáltalán találjunk valamit). A bolygó hőmérséklete legyen amibori. Ha leszállunk, szadjuk elő az MB4-et, és hagyjuk ott. 6-8 hónap múlva jöjjünk vissza érte, ekkorra már egy halom cuccot bányászott elő (lehálóság max. 1-2 km-re szálljunk le tőle!).

## Mulyc naptrendszer hol van?

Tudnirlik így egy küldetést elvállalva nem kell a tértépan keresgélni.

ACHENAR 0-5 - A királyság fővárosa

ACKWADA -5,-3 / ACKENHAI -4,-4 / ALIOTH 0,4 / ALTAIR -2,1 / ANLAVE 0,3 / ARTURUS -2,0 / AREXACK -1,5 / AYETHI -3,1 / AYMIAV 1,4 / BEDAHO -4,-2 / BETA HYDRI -1,2 / CEMIESS -1,3 / ENANESS -5,0 / EPSILON ERIDANI 1,0 / ETA CASSIOPEIA 0,2 - Szövetségi bázis / EXBEUR -4,3 / EXIOCE -1,3 EXLAGRE -5,3 - Tudóstéték lekjké, az érdeklődésük is ilyen.

EXTILA -5,-1 / FACECE 0,-5 / FAWAOL 2,-3 / LAEDIA -5,1 / LAVE -2,-6 / LAIEDIN 4,3 / PHIAGRE 1,3 / QUPHIETH -3,0 / RIEDQUAT -3,5 / ROSS 128 0,0 / ROSS 154 -1,0 / SIRIUS 1,0

SOL 0,0 - szövetségi főváros  
TAU CETI 0,0 / TILIALA -4,-2 / WOLF 630 -2,1 / ZEAEX 3,-2 / ZEARLA -6,1 / ZEESSE 0,-6 / ZELADA 1,4

## Make-money-fast

- (kezdőknek ajánlott gyors pénzszerzés)
- Lyon pl. Cemless-ről Pteclous Metal szállítása oda, ahova ezt megengedik, pl -2,-2-ro. Hogy csináljuk a dolgot? Mész-lázunk a felhívások között egy bizonyos Judd, illetve egy Patrick ajánlatát (a többi veszélyes lehet — randórság!). Bevétel: kb. 3500 \$/tonna.
  - Uraay <—> Zaaex: ezek között robotokkal érdemes mászkálni (Uraay-en kb. 450-ért vegyük, Zaaex-en kb. 1500-ért adhatjuk el).
  - Adhatjuk még felhasználhatjuk a bolygók gravitációját a saját, kifutó irányuló folyorsulásunkhoz (az egy cool, bar megfeleltetés értelmelem dolog — csak ha nincs üzemanyag, akkor érdemes megkísérlni).



Es most harci praktikákról pár szó:

### 1. A azokáas húzások:

- A szokott lövöldözésre/rakéták-lövésre mindenki réjön majd (az egérről az alho infoscraan-t lehet a scanner-ről átkapcsolni a fegyverscreen-ra, és itt is lehet a rakétákat kilőni stb...).
- Ha min. 4 MW-os beam laser-ünk van, nagyon könnyű vele alintézni a max 16 tonnás hajókat (kók a scanneron). Természetesen itt sem a vaktában lövöldözésre gondolunk, hanem az okosan manőverezés puffogásra.
- Ha lónok ránk, természetesen azonnal forduljunk szambe a támadóval, olyan f. foknyit omeljük ki a hajót (így már nem talál of), és gyorsan elő, hogy a határvolságunkon belül legyen a hajó. Ezután gyorsan lassuljunk le (hogy ne rohanjunk bele/túl rajta), és támadás. Ekkor a gép hátulját támadjuk, és a jó fegyverrelő hajóknak sem lesz idajuk erre, hogy használják azt. A kicsik még megfordulhatnak, de egy olyan kisebb hajóval sem találkoztunk eddig, ami ellon nem lett volna elég 7 pajzsgenerátor.
- Ha támadnak, max. sebesség, és gyérünk lafolat/lefelé (hogy a hátába kerüljünk). A radaron nézzük, hogy mikor van a hajó pent alattunk. Ekkor sebesség le 180 fokos fordulat.

### 2. Amikor nagy a baj:

- Akkor használjuk a következő taktikát, ha aléggé megszorogattak, és már a párti határán vagyunk.

Ha előlről lőnek, 90 fokok fordulát, és 'ENTER' pár másodpercig. Ezzel túlfutunk az ellenfeleken, és akkor 90 fokos fordulót.

### 3. Rakéták:

- Ha az autopilot-nak valamit beállítottunk, akkor akár már lőhetünk is! Sokkal jobb ötlet, ha arról szólunk, mi van, ha ránk lőnek kr valamin hátulról. Motorok ki, majd max. sebességgel előre (a gyorsulás még elviselhető egy jobb hajóban!), és várjunk addig, amíg a rakéta nincs félmásféli kitöméterre a hátunk mögött. Ekkor 180 fokos fordulót, és sebesség le. Ekkor előlről látjuk a drágaságot (leszodni inkább csak beam laser-rel lehet!)

Végül, a bitlentyűzet-kiosztása: (a zoom kivételével mindegyik elérhető egérrel is!).

### A főmenü:

- 'F1': A kilátást kapcsolgatja át: hátra; fűtő nézet, atóro
- Az üzemmód megnevezését láthatjuk a képernyő jobb alsó sarkában, közvetlen az ikonok felett is!

'F2': Map (terkép)

1. Galaxistörkép — ozen belül a megváltozott ikonok:

'F6': Egy adott naprendszerrel infó:

'F7': Kurrens és kevésbé kurrens import- és exporttermékek, tiltott áruk

'F8': Társadalmi rendszer, népesség stb...

'F10': Vissza:

'F7'/'F8': Ba/kizoom-ol

'F9': Ez kapcsolja az opciókat, amik a térkép megtekintése közben segíthetnek/zavarhatnak (a főmenüből a kilátásokat 'F10' kapcsolja!)

'F7': A naprendszerek közötti vonalakat húzza be.

'F8': Racsoszás be/ki.

'F10': Naprendszer-nézet be/ki.

'F10': A kurrens univerzum (változtatható, bár az Amiga verzióban a mi Tojútunk többször is megtalálható, valószínű valami Integer bug miatt)

2. Na ez, amit az Autopilot-hoz használunk kell, a kurrens naprendszer térképe (ez is átlátható a térben, és a bolygómozgás is nyomon követhető a jobb alsó időkapcsolók segítségével).

'F7', 'F8': Zoom

'F9': megint csak opciók, mint előbb.

'F10': az autopilot-hírányában a célkorszt belövés (click ide, majd a célra)

'F3': Info a hajónkról (fent tárgyaltuk).

'F4': Kommunikációs menü (tárgyaltuk; az úrban segélykérés, leszállási engedély)

'F5' (illetve click a radarképernyőre): legyvar/radarscreen váltás.

'F7': Bolygón felszállás (ha engedély kell rá, egy falkiattófol van az ikonon!). Más: hol Normál üzemmód/motorok ki/(autopilot) üzemmódválasztó. Ha a motorokat kikapcsoljuk, az természetesen NEM jolant fékezést az úrban! (Fékezni a 'jobb ahitt' tel lehet).

'F8': Hyperspace-ugrás, ha a célt már beélttöttük.

'F9': Gáz;

'F10': (szinto minden menüben az a funkciója, kivéve, amikor az autopilot vegcétjat adja meg!): kiírja-e a tárgyak mellé a nevét is.

'Jobb ahitt'/'ENTER': Sebesség le/fel

'+/-': Zoom;

• DADA



A program segítségével a vietnami háborúk borzalmába nyoroghatunk bepillantást, ahol az amerikaiak oldalán harcolva kell a szegény vágottszeműek népsűrűségét csökkentenünk.

A játék alján a főmenü jelentkezik be:

- START CAPTAIN - új játékot kezdeni;
- CONTINUE CAPTAIN - a régi folytatni (ha van);
- PRACTICE MISSIONS - gyakorló küldetések.

Ha új játékot kezdünk, akkor az évszámra clickalva válogathatunk a csapatok közül 1966-tól egészen 1969-ig (gondoljuk mondani sem kell, hogy minden csapatnál különbözőek a küldetések).

Most kicsit bővebben a csapatokról.

- NEXT RECRUIT — opcióval megválaszthatjuk azt az katonát, akit a játék közben akarunk tövöldözni;
- PREVIOUS RECRUIT — visszafelé „töpegöthetünk” a katonák között;
- START CAPTAIN — a küldetések megkezdése;

Mielőtt azonban fejést ugranánk a küldetésekbe, ismerkedjünk meg egy kicsit alaposabban a legényekkel. A köpernyő jobb alsó részén láthatjuk a fickó arcképét ottó batra és föfofo a jollomzését (a biography alatt):

SEAMAN — tengerész

SIGNALMAN — matróz

TORPEDOMAN — torpedós

GUNNER'S MATE — másodlövész

ELECTRICIAN'S MATE — elektroműszerezés

BOATMAN'S MATE — hajós

RAOIMAN — rádiós

OIVER — bűvár

ENGINEMAN — gépész

Alatta található az illető nevét, életkorát, születési helyét, és foggyverét. Az őt föfofofja a fegyverből egyiket sem emeljük ki, mert nincs olyan nagy különbség közöttük. A fazon képe alatt még olvashatjuk magasságát (no nem cm-ben). A RATING-ra clickalva további infók birokába juthatunk, megtudhatjuk, hogy egy kommandós az alábbi képességeket hogyan tudja:

RIFLE — puska használata

PISTOL — pisztoly használata

SHOULDER — vállfegyver használata

AUTOMATIC — gépfegyver használata

THROW — hajtófegyver(ek) használata

OBSERVE — megfigyelési képesség

**RADIO** — rádióhasználati képesség

**STRENGTH** — erő

**AGILITY** — gyorsaság

(Gyengébbek kedvéért, minél hosszabb a képesség melletti csik, annál jobb.)  
Ennyit erről, a **START CAPTAIN**-et választva megadhatjuk a figuránk nevét, és egy kis tőfőgetés után az eligazításokon vehetünk részt. Középen a térkép, a villogó téglalap a bevetés színhelyét mutatja. A térképtől jobbra a dátumot láthatjuk, és a küldetés célját, amik a következők lehetnek:

**DEMOLITION** — robbantás

**AMBLUSH** — leskelődés

**OBSERVE** — megfigyelés

**PATROL** — járőrözés

**RESCUE** — kimentés

A **NEXT**-tel a küldetést mozgó filmen is ismerhetjük, elmondják, hogy mi ez elsődleges (**PRIMARY**), és a másodlagos (**SECONDARY**) feladatunk, továbbá ismertetik velünk azt is, hogy milyen alakulat visz ki, illetve hoz vissza minket a bázisra. A report utolsó mondata az ellentől erősségét jellemzi:

**EXTREMELY HEAVY** — nagyon erős

**HEAVY** — erős

**LIGHT** — gyenge

A **PATROL ORDER**-re clickelve kimerítő infót kapunk.

**Legfelül a helyszín, alatta:**

**TIME** — időpont

**FIRST OBJECTIVE** — elsődleges feladat

**SECOND OBJECTIVE** — másodlagos feladat

**INSERTION TEAM** — a helyszínre szállító alakulat neve

**EXTRACTION TEAM** — a kimentő csapat neve

**FIRE SUPPORT UNIT** — a harcban segítő alakulat neve

**BREAK CONTACT UNIT** — ?

Ez utóbbi négy alakulat a következő lehet:

**BOAT SUPPORT UNIT** — hajó

**SEAWOLF HELICOPTER** — helikopter

**BRONCO AIRCRAFT** — repülőgép (Csek harcban nyújt segítséget!)

**WEATHER** — időjárás (leggyekrabban):

**CLEAR** — tiszta

**HOT** — forró

**HUMID** — nyirkos

**TIDE** — apály, dagály váltakozása

**TERRAIN** — terep adottságai (leggyakrabban):

**SWAMP** — mocsár

**JUNGLE** — dzsungel

**FARMLAND** — lulu

**DELTA** — folyó olágazás

Alatta még egyszer az ellentől erőssége.

Miután a **NEXT**-tel kiléptünk, ráclickelhetünk a **MARCHING ORDER**-re ez azt mutatja, hogy a csapat négy tagja mit visz magával, és hány derebot. Mi vagyunk a felsoroltak között az első, mivel mi vezetjük az alakulatot (**POINT MAN**). Mögöttünk az **OFFICER-IN-CHARGE**, utána a **CARPSMAN**, és az utolsó a **REAR SCURITY**. Az **STR** a képzettség kódját jelzi, ezek lehetnek sorrendben:

**GREEN** — zöldfelület (abszolút kezdő)

**NOVICE**

**VETERAN**

**ELITE**

A **NEXT**-tel kiléphetünk a **MARCHING ORDER**-ből, és egy újabb **NEXT**-tel egy rövid beszédjegyzetet olvashatunk, majd kezdődhet a buli.

**BILLYENTYUFUNKCIÓK:**

**'ESC'** — a küldetés befejezése

**'F1'** — előrenézel

**'F2'** — külsőnézet

**'F3/F4/F5'** — segédalakulatok

**'F9'** — (ha van balogva) ellenség képe, ilyenkor a nyílakkal feroghatunk, közelíthetünk, és távolodhatunk

**'1'** — fekvés

**'2'** — térdelés

**'3'** — felállás

**'FELFELÉ NYIL'** — haladás előre két fokozatban (**SLOW** — gyaloglás, **RUN** — futás)

**'LEFELE NYIL'** — ha haladunk, akkor lassítás, majd megállás (**STOP**), illetve hátrálás (**BACK**)

**'JOBBRA NYIL'** — fordulás jobbra

**'BALRA NYIL'** — fordulás balra

**'O'** — lecsúszás felvételre

**'G'** — gránát hejtése, és mennyiségének mutatása (**OUT OF RANGE** — az ellenség túl messze van ehhez, hogy gránáttal eltaláljuk)

**'R'** — fegyver utántöltése, illetve fokozatainak beállítása:

**SINGLE** — egyesével lő

**SEMI** — hármassával lő

**FULL** — huszasával lő

**Alakzat:**

**'L'** — Oszlopban állnak

**'I'** — az utolsó emberünk kivételével mindenki előre néz

**'D'** — mindenki ellenkező irányba néz

**'V'** — ékelakban állnak

**Fegyverhasználat:**

**'F'** — tüzelés lőtéven belül

**'T'** — embereink a célpontunkat fogják lőni (he von)

**'W'** — embereink figyelnek, és ha meglátják bármilyen ellent, azonnal lüzet nyitnak rá

**'C'** — a tüzelés beszüntetése

**Egyéb hasznos lehetőségek:**

**'S'** — keresés, embereink ilyenkor elkezdik keresni a hulláknál található cuccokat. Sikeres, illetve sikertelen keresés után a közelközőket elvashatjuk:

**PRISONERS CAPTURED** — túszok, hadifoglyak száma

**WEAPONS CONFISCATED** — alkobzott fegyverek száma

**DOCUMENTS CONFISCATED** — alkobzott iratok száma

**'H'** — mindenki megáll

**'J'** — az alkoborolt embereink visszacsatlatkoznak hozzánk

**'M'** — **'SPACE'** — térkép

**A térképről egy kicsit bővebben:**

Ha térképmódba váltunk, akkor a képernyő legnagyobb részét a térkép fogja elfoglalni (kérte volna).

Az **'I'** billentyű lenyomásával a térképen a mi csapatunk tagjait láthatjuk (kék pöttyök), és a területet, amit belátnak (fehér terület), valamint, ha van, az ellenséget (piros pöttyök).

A csapatnak, illetve az alakulatnak innen is adhatunk parancsokat. Jobb oldalon középen láthatunk még egy rövidített infót a csapatról:

**TEAM** — aletta a csapat tagjait találhatjuk sorrendben (a **POINT** mi vagyunk, és a **REAR** az utolsó ember) A katonák sérüléseit a betűk színei is jelzik:

**kék** — nem, illetve könnyen sérült

**szürke** — súlyosan sérült

**világos szürke** — halott

**POS** — a csapat jelenlegi testhelyzetét:

**UP** — áll

**CR** — térdel

**PR** — lepszik

**SPD** — a csapat tagjainak sebességét láthatjuk (Vennek, akik nem nagyon bírják az íreket, illetve ha az embereik közül valaki súlyosabban megsérül, akkor az leesszik, és várni kell rá.)

**HGD** — a katonáink látászögét mutatja

**WEAPON** — a csapat fegyverzetét, és a munició mennyiségét mutatja

**Feltele:**

**'1'** — csapat parancsok + infók

**'2,3,4,5'** billentyűk — rádionkon keresztül parancsokat adhatunk a külső alakulatainknak:

**HAJÓKNÁL** — a team orders-bo:

**'B'** — segítséget kérhetünk

**'K'** — a tüzet beszüntettethetjük

**'E'** — a küldetésben kijelölt kimentési pontra hívhatjuk a hajót

**HELIKOPTEREKNÁL** — a team ord.-bo:

**'U'** — segítséget kérhetünk

**'K'** — a tüzet beszüntettethetjük

**'R'** — szükséghelyzetben kimentettethetjük megunkat a helikopterrel

**'E'** — a küldetésben kijelölt kimentési területre hívhatjuk a helikoptert

**REPÜLŐGÉPEKNÁL** — a team ord.-be,

**'A'** — segítséget kérhetünk

**'K'** — a tüzet beszüntettethetjük

Mindhárom alakulatnál az **'O'** billentyűvel

„píhonót” adhatunk

**'Z'** — közeledés a térképen

**'X'** — távolodás a térképen

**'P'** — ezután váltunk térképre, majd nyomunk meg egy háromnál nagyobb billentyűt, és válasszuk a **STEAL TEAM**

A-t. Ekkor az utolsó kettő katonánknak adhatunk külön parancsokat:

**'H'** — mindketten megállnak

**'S'** — mindketten keresnek

**'P'** — az elsődleges, illetve a másodlagos célpontokhoz vonulnak

**'J'** — mindketten visszacsatlakoznak

**'L'** — embereink lopakodva folytatják az utat

**'I'** — aki ismeri a szelónka nevű modort, az tudja, hogy nagyon rejtőzködő, embereink sem fognak többet csinálni, csak ha ellenséget észlelnak: lobuknak, és kivárják, hogy az elég közel legyen ahhoz, hogy golyót aresszenek bele

**'D'** — ha előtér a célpontot, és a feladat robbantás, akkor a parancs kladásával robbantathatunk, ilyenkor a **DEMO** felirat mellett szám visszafelé kezd számolni, és ha eléri a nullát akkor...  
**BUMMMMM**

**'V'** — ?

Egy küldetésnek akkor van vége, ha a **POINT MAN**-t (azaz minket) felölnék. Sikeres illetve sikertelen küldetés esetén is először visszakerülünk az eligazításra, ahol a szürke négyzetre clickelve énekelik a munkánkat. Nagyjából ugyanazt, de kicsit hivatalosabb, és bővebb formában olvashatjuk a **POST-MISSION REPORT**, illetve a **HISTORIC REPORT**-ban.

A **NEXT**-tel — ha sikeres volt a küldetésünk — előreléptetést, és új küldetéseket — ha nem — ekkor egy szép temetést kapunk.

**Végül néhány TIPP, INFO:**

• Hadifegyvereket úgy lehet szerezni, hogy csupán pár méter távolságra megközelítjük, ha ilyenkor feltett közel megáll, akkor a **SEARCH** (**'S'**) opcióval elfoghatjuk, de ha nem adja meg magát...

• Ha sok ellenfél van egy „csomóban”, akkor egy gránát hejtésével semlegesíteni lehet a rossz fiúkat

• Csek akkor érdemes lőni, ha a célzó piros.

**ENEMY SIGHTED** — az ellenség észrevett minket

**ENEMY** — az ellenség tévedésbe lendült

**UNDER ATTACK** — egyszerre több helyről is lüzelnek ránk

A proggy nem rossz, bár a vektor logikáiban az **LHX**-re emlékeztet, ami jó néhány évvel ezelőtt készült.

Szerintünk '93-re az ember egy kicsit többet várna az ilyen cégtől. Az például megdöbbentett, hogy a lövések színe piros, meg zöld, és az ellenfelet baromi nehéz eltalálni (persze ekkor nem, hogyha huszasóval lövünk).

Kovács az ellenség (kettő fajta), és nem is egyszer előfordult az is, hogy az (ő) ellenség fölött egyszerűen átsétáltak, és az nem lőtt le. Azért nem kell sírni, a hangulata nagyon jó, a rongyos főle hangfelvétel, kláttások, és beszédek ezt a hangulatot csak teljézik. Bátorra ajánlhatjuk a lövöldözős megszólítottaknak.

• **DUKE**



## SpV - CoV — Évkönyv — PC-s játékok katalógus

19112 (Spv 25) / • 3D PDOL (Evk '93-94/4) / • 3D MESSAGE MAKER (Evk '92/64) / • 3x4 OF) ROAD RAC (Evk '91/64) / • 688 A TACK SUB (Evk '91/A, PC) / • 7 UP SPOT (Evk '93-94/4, A) / • A NINJA KULDETESE (Cov 33/+4) (Evk '91/1+4) / • A VAR KINCSE (Cov 23/+4) / • A O7 (Cov 5/+4) / • A-10 TANK KILLER (Evk '91/A, PC) / • ABC MONDAY FOOTB (Evk '92/64) / • ACADEMY (Spv 5) / • ACE (Cov 25/64) / • ACE 2088 (Cov KSZ/64) / • ACTION REP MK V: VII (Evk '92/64) / • ACTION REPLAY MK III (Evk '92/A) / • ACTION SERVICE (Cov 34/64, A) / • ADDAMS FAMILY (Cov 32/64, A, PC) / • ADIDAS CH.SHIP FOOTBAI (Cov 32/64, A) / • AFTER THE WAR (Spv 23) / • AIRBORNE RANGER (Cov 35/64, A, PC) / • ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Evk '93-94/A, PC) / • ALIENS (Spv 15) / • ALOM EDLS ALOM (Evk '91/+4) / • ALVILAG URA (Cov 16/64) / • AMAUROTÉ (Spv 21) / • ANDY CAPP (Evk '91/64) / • A NIGHTMAHE ON ELM STREET (Cov 39/64, A, PC) / • ANIMALS OF HOME (Evk '91/64) / • ANOTHER WORLD (Cov 28) (Cov KSZ/PC) / • ANTIHARD (Spv 13) / • APOLLO 18 MISSION (Evk '92/64, A) / • ARCANIA (Cov 9/64) / • ARCHIPELAGOS (Cov 2/A) / • ARCHION II (Cov 33/64, A) (Evk '93-94/64, A) / • ARK PANGORA (Cov 34/64) (Evk '93-94/64) / • ARROW OF DEATH I (Cov 25/+4) / • ARROW OF DEATH 2 (Cov 36/+4) / • ARI OF CHINA (Cov 35/64) / • ANTHUR OULST FOR EXCAL (Cov 23/A) / • ASYLUM (Cov 20-21/64) / • ATHENA (Spv 19) / • ATOMIC POWER (Evk '92/64) / • ATOMIX (Cov 31/+4) / • AUTODESK ANIMATOR (Evk '92/PC) / • AZTEC TOMB (Cov 24/64) / • B17 FLYING FORTRESS (Cov KSZ/A, PC) / • BAD BLOOD (64, A) / • BAOLANDS (Cov 38/64, A) / • BARBARIAN 3 (Evk '91/64) / • BARD'S TALE (Spv 22, Spv 23, Spv 25) / • BARD'S TALE II (Cov 15/64) (Cov KSZ/A) / • BARD'S TALE III (Cov 11/64, +4) (Cov 13/64, A) (Cov 20-21/64, A) (Evk '91/64, +4) (Cov 36/+4) (Cov 37/+4) (Cov 38/+4) (Cov KSZ/+4) (Evk '93-94/64, A, PC, +4) / • BARRY McQ'S BOXING (Cov 26/64) / • BASKET MANAGER (Evk '92/64, A) / • BAT 90 (Cov 18/64) / • BATMAN JOKER/PENGUIN (Cov 21/64, A) (Cov KSZ/64, A) / • BATMAN THE MOVIE (Cov 4/64) / • BATTERY I (Evk '93-94/+4) / • BATTERY 2 (Cov KSZ/+4) / • BATTLE CHESS (Cov 4/64) / • BATTLE CHESS II (Cov 23/A, PC) / • BATTLE COMMAND (Evk '92/64, A, PC) / • BATTLE OF BRITAIN (Cov 38/64, A, PC) / • BATTLEHAWKS (Cov KSZ/A, PC) / • BATTLES NAPOLEON (Cov 33/64) / • BATTLETECH (Evk '92/64, A, PC) / • BEACH HEAD (Spv 12) / • BEACH VOLLEY (Cov 4/A) / • BEDLAM (Spv 25) / • BEHATOLAS A BAZISRA (Cov 33/64) / • BERKS 3 (Cov 3/+4) / • BETRAYAL AT KRONDOR (Cov 38/PC) / • BEVERLY HILLS COP (Evk '91/64, A) / • BEYOND THE ICE PAL (Spv 17) / • BIG GAME FISHING (Cov 27/A) / • BILL & TED'S EXCEL ADVENTURE (Evk '92/64, A) / • BIO CHALLENGE (Cov 8/A) / • BIRDS OF PREY (Cov 36/A, PC) / • BLINKY'S SC. SCHOOL (Evk '91/64) / • BLOODWYCH (Cov 12/A) / • BLUE ANGEL 69 (Cov 38/+4) / • BLUE ANGELS (Evk '91/84, A, PC) / • BOBO (Cov 8/64) / • BOLCSEK KÖVE (Cov 10/+4) / • BOOMBY ADVENTURE (Cov 17/+4) / • BORROWLD TIME (Cov 8/64/+4) (Cov 9/64, +4) / • BOSSZU (Cov 8/64, +4) / • BOX MANAGER (Cov 13/64) / • BBAINSTORM (Spv 18, Spv 20) / • BREACH 2 (PC-s játékok/PC) / • BREKKI (Cov 31/64) / • BRIDGEHEAD (Cov 10/+4) / • BRUCE LEE (Spv 9) / • BUCCANEER (Evk '91/64) / • BUCK ROGERS (Cov 13/64, A, PC) (Cov 15/64, A, PC) (Cov 25/64, A, PC) / • BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (Cov 3/64) / • BUGBOMBER (Cov 38/64) / • BUGGY BOY (Spv 19) / • BUNDESLIGA MANAGER PRO V2.0 (Cov KSZ/64, A, PC) / • BUSHRUCK (Evk '92/PC) / • BUSHIDO (Cov 16/64) / • GADAVER 2 — THE PAYOFF (Evk '92/A) (Evk '93-94/A, PC) / • CAPTAIN BLOOD (Evk '91/64, A) / • CAPTAIN FIZZ (Cov 23/+4) (Cov 25/+4) / • CAPTIVE (Evk '93-94/A, PC) / • CAPTURED (Evk '91/64) / • CARMEN SANDIEGO (Evk '91/64, A, PC) / • CARMEN SANDIEGO 3 (Cov 11/64, A/L) / • CARRIER COMMAND (Cov 12/64, A) / • GARTHAGE (Cov 14/A) / • CASTLE DBACULA (Cov 25/+4) / • CASTLE MASTER (Cov 13/64, A) / • CASILE OF TERROR (Cov 33/64) / • GASTLES (Cov 24/A, PC) / • CASTLES 2 (Cov 32/A, PC) / • CAULDRON II (Spv 5) / • CAVE GUENHIE (Cov 23/+4) / • CELTIC LEGENDS (Cov 37/A, PC) / • CENTAURI ALLIANCE (Cov 38/64) (Cov 39/64) / • CENTURION (Cov 16/A) / • CHAMBERS OF SHALON (Evk '91/64) / • CHAMONIX CHALLENGE (Evk '91/64) / • CHAMPIONS OF KRYNN (Cov 11/64, A, PC) (Cov 25/64, A, PC) (Cov 28/64, A, PC) (Cov 40/64, A, PC) / • CHAOS (Spv 17) / • CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (Cov 7/64) / • CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (Cov KSZ/PC) / • CIRCUS ATTRACTIONS (Cov 16/64) / • CIVILIZATION (PC-s játékok/A, PC) / • CLIFF HANGER (Cov KSZ/64) / • CLIK-CLAK (Cov 32/64, A) / • CLOUD KINGDOMS (Cov 32/+4) / • CLUE M DETECTIVE (Cov 19/64) / • CLYSTRON (Cov 28/64, A) / • CODENAME MAT (Spv 12) / • COLOSSUS 4.0 CHESS (Spv 10) / • COMANCHE (Cov 32/PC) / • COHAN THE CIMMERIAN (Evk '93-94/A, PC) / • CONQUEST OF CAMELOT (Cov 18/A) / • COPS-N ROBBERS (Cov 11/+4) / • CBAZY CARS III (Evk '93-94/64, A, PC) / • CREATE WITH GAFFIELD (Evk '92/64) / • CREATURES (Evk '92/+4) / • CREATURES 2 — TORIUNE TROUBLE (Evk '92/64, A) (Cov KSZ/64, A) / • CRIME TIME (Cov 22/64, A) / • CRYSTALS OF ARBOREA (Cov 24/A) (Evk '92/A) / • CSAVARGAS A GOMRAK BIHODALMABAN (Evk '91/+4) / • CULTURE VULTURES (Evk '93-94/+4) / • CURSE OF RA (Cov 13/64) / • CURSE OF THE AZURE BONDS (Cov 8/64) (Cov 20-21/64) / • CURSE OF SHEERWOOD (Spv 13) / • CYBERNOID (Spv 16) / • CYCLONE (Spv 17) / • CYGNUS OF PROFESSIONAL EDITOR V2.0 (Evk '92/A) / • DAI LAS QUEST (Cov 13/A) / • DAMBUS LINS (Spv 6) (Evk '93-94/64, PC) / • DAN DARE (Spv 21) / • DAN DARE II (Spv 13, 15) / • DANGER FREAK (Cov 5/64) / • DARK QUEEN OF KRYNN (Cov 41/64, A, PC) / • DARK SIDE (Cov 4/64) / • DAY OF THE TENTACLES (Cov 36/PC) / • DEATH KNIGHTS OF KRYNN (Cov 23/64, A, PC) (Cov 31/64, A, PC) (Cov 40/64, A, PC) / • DEATH WISH 3 (Spv 11, Spv 19) / • DEFENDER OF THE CROWN (Cov 20-21/64, +4) / • DEJA VU (Cov 9/64, A) / • DEJA VU II (Cov 20-21/A) / • DELI COMPACKER (Evk '91/+4) / • DELTA WING (Spv 10) / • DEMO DEMON (Cov 19/64) / • DEMO MAKER (Evk '92/64) / • DEMO MUSIC CREATOR (Evk '93-94/+4) / • DEMON'S KISS (Evk '92/64) / • DEMONOK BIRODAL (Cov 12/+4) / • DEMONS OOM (Cov 19/+4) / • DESTROYER ESCORT (Cov 34/64, A) / • DESTROYER I (Cov 36/64) / • DETECTIVE GAME (Cov 17/64) (Cov 24/64) / • DEVILANTS (Spv 19) / • DIAMOND TOWN (Cov 38/+4) / • DIE HARD (Evk '91/64) / • DIE PRUFUNG — Ld EXAMINATION / • DIGI SEQUENCER (Cov 34/+4) / • DIGITAL SYSTEM (Evk '92/+4) / • DIPLOMACY (Cov KSZ/64) / • DIR MASTER (Cov 19/64) / • DIRTY (Evk '92/64) / • DISC DOC (Evk '93-94/64) / • DISCOVERY (Cov 36/A, PC) / • DISK MASTER V2.0 (Evk '93-94/A) / • DISKOLVAJ (Cov 16/64) / • DIZZY (Spv 13) (Cov 6/64) / • DIZZY II (Cov 6/64) (Cov 9/A) / • DIZZY III — FANTASY WORLD (Spv 24) (Cov 8/64) (Cov 38/+4) / • DIZZY IV (Cov 14/64) / • DOGFIGHT (Cov 35/A, PC) / • DOOMARK'S REVENGE (Cov 20-21/64) (Cov 23/64) / • DORIATI (Evk '93-94/64) / • DOUBLE TAKE (Spv 10) / • DBACONUS (Evk '91/64) / • DRAGON SPIRIT (Spv 25) / • DRAGON WARS (Cov 10/64) (Evk '91/64, A) (Cov KSZ/64, A, PC, +4) / • DBAGOI'S LAIR (Cov 3/A) / • DRAKULA ADVENTURE (Cov 28/64) / • DRILLER (Spv 17) (Cov 7/64, +4) / • DROL (Evk '92/+4) / • DUCK TALES (Cov 10/64) / • DUN DARACH (Spv 14) / • DUNE (Cov 33/A, PC) / • DUNE 2 (Cov 34/A, PC) / • DUNGEON MASTER (Cov 6/A) / • DVEJDIM V1.0 (Evk '92/64) / • EAST CALLING WEST (Cov 25/+4) / • EAST CALLING WEST 2 (Cov 35/+4) / • ELITE (Spv 11) (Cov 1-8/64, +4, A) (Cov 14/A

# 64

## Lista 1993/II. félév

ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ARGON FACTORY - szöveges - 290 /  
• BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2 - locmanager - 123 /  
• BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • CORYA - kaland - 252 /  
• CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 /  
• FLEX+ - TILI TOLI - 135 / • HANSI - keleskedő - 205 / • HEAVENBOUND  
Ügyességi - 144 / • MIDWINTER - ügyességi - 147 / • KARAMELZ CUP -  
éghőki - 1 SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • LENITIVE  
lövöldözős - 222 / • LOGIK - ládatelogoaló - 133 / • MADRAX - akció - 166 /  
• MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAZER -  
ügyességi - 148 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • OIHUS SAGA II - RPG - 3  
SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PAIR OF MEMORY  
memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 /  
• PLAY A MATCH - lenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • PRESS SCOOP -  
szöveges - 150 / • PSYCHO CIAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME -  
ügyességi - 410 / • QUARX - logikai - 222 / • ROBBO - másházalós - 110 /  
• SALVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME  
ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SMASH - lenisz - 1SD /  
• SOCCER CUP 2 - menedzser - 156 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD /  
• SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPECTRE OF BAGHIDAD - akció -  
1 SD / • SYSTEM - ládatelogoaló - 280 / • TAMER - lövöldözős - 162 /  
• TENRAC 2 - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 /  
• TIMEGLID'S AMULET - szöveges - 114 / • TRACER - lövöldözős - 113 /  
• TRAIL WEST - stratégia - 149

## \*\*\* Felhasználói \*\*\*

AMICA PAINT - rajzprg - 1SD / • ART STUDIO 2.0 - rajzprg - 1SD / • BEAT  
BOX CREATOR - zeneszerk - 1SD / • DEMO DEMON - demokészítő - 2SD /  
• DISK DEVIL - user csg - 2SD / • GAME MAKER - játékkészítő - 2SD /  
• ORGA PAINT - rajzprg - 4SD / • HOME VIDEO PRODUCER - toll - 2SD /  
• MINI OFFICE - londszerkező - 1SD / • NEWSROOM - újs.szerk - 6SD /  
• PRINT FOX - grafikus szövszerk - 2SD / • ROCKMONITOR 5.3 - zeneszerk -  
1SD / • SHOOT'EM UP CONSTR KIT - játkész - 2SD / • VIDEO FOX -  
videofeliralozó - 1SD

## Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - akció - 2SD / • BATTLE OF BRITAIN -  
stratégia - 191 / • CENTAURI ALLIANCE - kaland - 7 SD / • KEYS TO  
MARAMON - kaland - 2SD / • ROCKET RANGER - akció - 4SD / • STARSHIP  
COMMANDER - űrhajós - 1 SD / • STEIGENBERGER HOTELMANAGER -  
manager - 1 SD / • ULTIMA I - RPG - 1SD / • ULTIMA II - RPG - 2SD /  
• ULTIMA IV - RPG - 4SD / • ULTIMA V - RPG - 8SD / • ULTIMA VI - RPG -  
8SD

## HOT STUFFZ (1993. november/december)

ALIEN III - akció - 1SD / • BARBARIAN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL -  
laböntő - 124 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció -  
172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ -  
kaland - 213 / • OO OR DIE - 777 - 222 / • DROID - célővő - 111 / • FRED'S  
BACK II - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GROD THE  
PIXIE - lövöldözős - 113 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HOLIDAY COPS II -  
akció - 111 / • HOLIDAYS - német szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER -  
lövöldözős - 108 / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE  
DIAGONS - ügyességi - 1SD / • KNAX THE COMPUTILGAME - ügyességi -  
1SD / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - locl - 173 /  
• LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi -  
2SD / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • POKER THE GAME -  
kártya - 123 / • QUADRANI - logikai - 1SD / • REEDERET - kereskedő - 124 /  
• SHELLSHOCK - akció - 148 / • SPACE ASSASSIN - lövöldözős - 120 /  
• SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • TALES OF ROON - akció - 335 /  
• TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TORSION WARRIOR II - akció - 123 /  
• TRODDERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCLE - ügyességi -  
1SD

## Felhasználói újdonságok:

ACTION REPLAY MK5+ - user lemez - 1SD / • ICC HITROMAKER - 1SD /  
• ACTION REPLAY DEMOMAKER - 1SD / • MAGYAR NYELVU USER-EX -  
1SD / • WAG ES BHP VIRUSKILLER + PASSWORD MAKER - 1SD / • GAME  
MUSIC CREATOR - 2SD

## Évkönyv kollekció AKCIÓIII

• DORWATH - 175 / • LORDS OF CHAOS - 344 / • LORDS OF CHAOS 2 -  
273 / • BARD'S TALE III - 4SD / • STAR CONTROL - 136 / • DAMBUSTERS -  
147 / • F-19 - 2SD / • FLIGHT PATH 737 - 153 / • SKYFOX 2 - 1SD / • F14 -  
4SD / • 7UP SPOT - 1SD / • ARCHON II - 160 / • ARK PANDORA - 192 /  
• CRAZY CARS III - 2SD / • FACE OFF HOCKEY - 1SD / • HIGH FRONTIER -  
107 / • I PLAY 3D TENNIS - 374 / • JOHNNY QUEST - 1SD / • LORDS OF  
CONQUEST - 1SD / • NAM - 1SD / • OMNIPLAY BASKETBALL - 2SD /  
• POWER AT SEA - 1SD / • HOY OF THE ROVERS - 181 / • STRATEGO -  
262 / • YOO! BEAR - 175

C64 Évkönyv kollekció megrendelése esetén (14 db.  
lemez) a másolás díja: 2.800,- Ft helyett csak 1.800,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki  
szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok  
hosszát is blokkban mérve. E lemezoldalra 664 blokk  
tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is el-  
 foglal az külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a  
megrendelést összeállítani!

# PC

## Jánlatunk:

• anche missioni - küldetéslemez - 1DD - V / • Die Hard 2 - akció - 715K  
• EV / • Dino Park - stratégia - 2HD - V / • DUNGEON HACKSSI - kaland - 4HD  
• VGA / • Dungeon Master 2 - kaland - 2HD - V / • Football Manager III  
manager - 111D - C.E / • Gateway 2 - kaland - 5HD - V / • INDY CAR  
szimuláció - 7HD - VGA / • Ishar 2 - kaland - 3HD - V / • Lands of Love  
kaland - 10HD - V / • Lotus III Ultimate Ch - autóvers - 1HD - V / • Nip  
Sales Inc. - kaland - 2HD - V / • Perfect General - stratégia - 1HD - V  
• Pinball Dreams - flipper - 1HD - V / • Prince of Persia 2 - ügyességi - 5HD  
V / • Push Over 2 - logikai - 1HD - V / • Strike Commander (486, min 4MB)  
rep.gép szim. - 13HD - V / • Stronghold - kaland - 3HD / • TV-Sports Baseball  
sport - 1HD - V / • WARLORDS - stratégia - 1HD - VGA, VGA / • Warlords II  
stratégia - 3HD - V / • Wing Commander 2 - akció - 10HD - E.V / • ZIGZAG  
akció - 1HD - VGA / • Zool - ügyességi - 111D - V

## Aktuális

• NIGHTMARE ON ELM STREET - 267K - E  
• ELITE II - 2HD - VGA  
• JURASSIC PARK - 4HD - VGA  
• LARRY 6 - 7HD - VGA \*\*\*HOT\*\*\*  
• MIGHT & MAGIC IV - 8HD - VGA  
• MIGHT & MAGIC V - 10HD - VGA  
• ROCKET RANGER - 595K - C.E  
• SEAL TEAM - 4HD - VGA  
• SYNDICATE - 5HD - VGA  
• ULTIMA IV - jövő hónapban

## Évkönyv kollekció AKCIÓIII

• BARD'S TALE III CSIT - 2HD / • STAR CONTROL - 585K / • STAIR  
CONTROL 2 - 4HD / • CONAN - 3HD / • WARLORDS - 1HD / • HISTORY  
LINE - 4HD / • EOB 2 - 2HD / • EOB 3 - 6HD / • REX NEBULAR - 111D  
• F19 - 542K / • KNIGHT OF THE SKY - 1HD / • RED BARON - 2HD / • 129 -  
391K / • F14 - 945K / • 7UP SPOT - 432K / • CADAVER + DATA - 311D  
• CRAZY CARS III - 1HD / • FACE OFF HOCKEY - 547K / • FLASHBACK  
311D / • GOBLINS - 1500K / • GOLD OF THE AMERICAS - 289K / • NAM  
1HD / • RBY 2 BASEBALL - 1DD / • STRATEGO - 1HD / • STREET ROD 2  
225K

PC-s Évkönyv kollekció megrendelése esetén (51 db.  
lemez) a másolás díja: 7.650,- Ft helyett csak 5.500,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki  
szükséges programokat. 1.2 MB-os HD-s adathordozóra másol-  
unk, vagyis ha a név mellett az látható, hogy 5HD, az azt jelenti,  
hogy az adott programot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.  
Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

# GAMES CENTER



## Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kért adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénz kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük belizetni bármelyik postahivataltban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középso szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

**MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számúra könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációk esetében kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

**A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezzel!!!):**

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén:  $4 \times 100 + 2 \times 40 = 480,-$  Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehelőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszbortékkért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

**GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.**

# AMIGA

## Lista 1993. november-december

Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez  
 Alien III 100% — akció — 2 lemez  
 Ambermoon — kaland — 10 lemez  
 Apache — helikopteres — 1 lemez  
 Beast Lord — mászkálós — 2 lemez  
 Combat Air Patrol — rep gép szim — 3 lemez  
 Crazy Cars III. — autós — 2 lemez  
 Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez  
 Cyber Zork (1 MB) — akció — 2 lemez  
 Deep Core — akció — 3 lemez  
 Dogfight — rep gép szim — 3 lemez  
 Donk — akció — 3 lemez  
 European Champions — 2 lemez  
 Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez  
 Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez  
 Genesis — stratégia — 3 lemez  
 Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez  
 Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez  
 Hired Guns — akció — 6 lemez  
 Napoleonic (1 MB) — stratégia — 1 lemez  
 Nippon Sales Inc (1 MB) — kaland — 5 lemez  
 Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez  
 One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez  
 Psychoblast — akció — 1 lemez  
 Snack Zone — kaland — 1 lemez  
 Space Job — stratégia — 4 lemez  
 Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez  
 Subtrade — manager — 1 lemez  
 Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez  
 Theatre of Death — akció — 2 lemez  
 Thomas the Tank Engine 2 — akció — 1 lemez  
 Traps & Treasures 100% (1 MB) — ügyességi — 2 lemez  
 Turrican III. — akció — 2 lemez  
 Walker (1 MB) — akció — 3 lemez  
 War In the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez  
 Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez  
 Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

## Aktuális:

ELITE 2/Frontier — űrkereskedő — 1 lemez  
 ROCKET RANGER — akció — 2 lemez  
 ULTIMA IV. kaland — 1 lemez  
 ULTIMA V. — kaland — 2 lemez

## Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!

• LORDS OF CHAOS 1 lemez / • BARD'S TALE III 3 lemez / • STAIRS  
 CONTROL 2 lemez / • CONAN THE CIMMERIAN 4 lemez / • WARLORDS  
 2 lemez / • HISTORY LINE 1914 18 7 lemez / • CAPTIVE 1 lemez /  
 • EYE OF THE BEHOLDER 2 4 lemez / • FLIGHT PATH 2 lemez /  
 • KNIGHT OF THE SKY 2 lemez / • RED BARON 3 lemez / • F-29 1  
 lemez / • SKYFOX 2 1 lemez / • ZUP! SPOT 1 lemez / • ALIEN BREED  
 SPEC EDITION 2 lemez / • CADAVER 1 lemez / • DATA (PAY OFF) 3 lemez /  
 • CRAZY CARS III 2 lemez / • ENCOUNTER 1 lemez / • FACE OFF  
 HOCKEY 1 lemez / • FLASHBACK 4 lemez / • GOBLINS 3 lemez /  
 • GOLD OF THE AMERICAS 1 lemez / • NAM 2 lemez / • PIRACY OF  
 THE HIGH SEAS 3 lemez / • RBI 2 BASEBALL 1 lemez / • STRATEGO 1  
 lemez / • STREET ROD 2 2 lemez / • TRADERS 1 lemez / • WIZARDRY  
 5 lemez / • YOGI BEAR 1 lemez / • USER PD CSOMAG, amelyben  
 megtalálhatók az Évkönyvben szereplő Amiga másolóprogramok — 1 lemez

**AMIGA Évkönyv kollekció megrendelése esetén (68 db. lemez) a másolás díja: 6.800,- Ft helyett csak 4.800,- Ft!!!**

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

# 1519 BUDAPEST. Pf.: 363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.



• LORDS (Cov 13/A) / • LORD OF THE HELL (Cov 17/64) / • LORDS OF CHAOS 1-2 (Évk '93-94/64, A, PC) / • LORDS OF CONQUEST (Évk '93-94/64) / • LORDS OF MIDNIGHT (Cov 19/64) / • LORDS OF THE RISING SUN (Cov 6/A, PC) / • LOTUS III THE ULTIMATE CHALLENGE (Cov 37/A) / • M 4 SHERMAN (Cov 31/A, PC) / • M 1 TANK PLATOON (Cov 23/PC) / • MAGIC CANDLE (Cov 23/64, A, PC) (Cov 39/+4) / • MAGIC MONITOR V1.0 (Évk '92/64) / • MAGICIAN'S CURSE 2 (Cov 31/+4) / • MAGICIAN'S CURSE 5 (Cov 20 21/+4) / • MAGICPAINT (Évk '93 94/+4) / • MANCHESTER UNITED (Cov 35/64, A, PC) / • MANDIHOI (Cov 31/64, A) / • MANIAC MANSION 2 — Ld DAY OF THE TENTACLES / • MARS SAGA (Cov 31/64) (Cov KSZ/64) / • MARSPORT (SpV 15) / • MATCH DAY II (SpV 15) / • MATCH OF THE DAY (Cov 38/64, A) / • MITOSZOK GYEMANTJA (Cov 24/+4) / • MEDIEVAL LORDS (Cov 33/64) (Cov KSZ/64) / • MEGABUCKS (SpV 10) / • MEGATOOLZ (Évk '93 94/+4) / • MENEKULES (Cov 27/+4) / • MENEKULES A ZEON BOLDGŐHÖL (Évk '93-94/64) / • MEHCENARY (SpV 18) / • MERCENARY 2 (SpV 20) / • MERMAID MADNESS (Cov 6/64) / • MIAMI ICE (Évk '92/64) / • MIAMI VICE (SpV 5) / • MICRO VOCALS, BASS, TUNED, RHYTHM, DISCO, ROCK, LATIN (Évk '91/64, +4) / • MICROPROSE GOLF (Cov 26/A) / • MICROPROSE SOCCER (Cov 14/64) / • MIGHT & MAGIC III (Cov 31/A, PC) (Cov 32/A, PC) (Cov 39/A, PC) / • MIGHT & MAGIC IV. (Cov 35/PC) (Cov 36/PC) (Cov 37/PC) / • MIGHT & MAGIC V (Cov 38/PC) (Cov 39/PC) / • MIKROBI (Cov 20 21/+4) / • MILLENNIUM 2 2 (Cov 11/A) / • MISSION (Cov 18/+4) (Cov KSZ/+4) / • MIXED UP FAIRY TALES (Évk '92/PC) / • MOD EDIT 2 01 (Cov 39/PC) / • MOLECULE MAN (SpV 5) (Évk '91/+4) / • MONDIAL SIMULATION (Cov KSZ/64, A) / • MONKEY ISLAND I (Évk '92/A, PC) / • MOONFALL (Cov KSZ/64, A) / • MOONWALKER (Cov 6/64) / • MOTOR MASSACRE (Évk '91/64) / • MOVIE (SpV 19) / • MUSIC 16 (Cov 31/+4) / • MYTH (Cov 7/64) / • NAM (Évk '93-94/64, A, PC) / • NATO ASSAULT (SpV 25) / • NAUTILUS (Cov 12/+4) / • NAVY MOVES (SpV 20) / • NETHERWORLD (SpV 21) / • NEUROMANCER (Cov 5/64) / • NETHER (Cov 7/64) / • NETHER (Cov 9/64) / • NETHER (Cov 12/64, A) / • NIGHTBREED (Cov 34/64) (Cov 35/64) / • NIGHTMARE ON ELM STREET (Cov 11/64) / • NIGHTSHADE (Cov 22/64) / • NINJA (SpV 5) / • NINJA SCOOTER SIMULATOR (SpV 20) / • NODES OF YESOD (SpV 8) / • NOISE/PROTRACKER (Évk '91/A) / • NORTH & SOUTH (Cov 4/A) / • NORTHSTAR (SpV 14) / • NORTON COMMANDER 4 0 (Évk '93 94/PC) / • OCEAN RANGER (Cov 9/64) / • OIL IMPERIUM (Évk '92/64, A) / • OLLIE & LISSA (SpV 18) / • OMNIBLAY BASKETBALL (Évk '93-94/64, A) / • OPERATION HORMUZ (Évk '91/64) / • PACKEREK (Cov 11/+4) / • PANZADROME (SpV 15, 16) / • PANZER BATTLES (Cov 32/64) / • PANZER GRENADIER (Cov 24/64) / • PARADROID (Évk '91/64) / • PARALLAX (Évk '91/64) / • PAWS (SpV 14) / • PEGASUS BRIDGE (SpV 20) / • PENTAGRAM (SpV 18) / • PERFORMANCE FORTH (Évk '91/64) / • PHM PEGASUS (Évk '91/64) / • PIEDONE ADVENTURE (Cov 19/+4) / • PIPEMANIA (Cov 38/+4) / • PIRACY (Cov 19/64) / • PIRACY ON THE HIGH SEAS (Évk '93-94/A, PC) / • PIRATE (Cov 20 21/+4) / • PIRATES (Cov 18/64, A) / • PIRATE (Cov 18/64, A) / • PIRATE (Cov 20 21/64) (Évk '92/64, A, PC) / • PLATINA (Cov 14/+4) / • POLICE OUEST 1 (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE OUEST 2 (Cov 14/A) / • POLICE OUEST 3 (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE OUEST 3 (PC-s játékok/A, PC) / • POOL OF RADIANCE (Cov 12/64) / • POOL (Cov 20 21/64) / • POOL (Cov 24/64, A, PC) / • POOLS OF DARKNESS (Évk '92/64, A, PC) / • POPULOUS (Cov 4/A) / • POPULOUS II (Cov 22/A, PC) (Cov KSZ/A, PC) / • POSEIDON KINCSE (Cov 28/64, A) / • POSTMAN PAT (Évk '92/64) / • POWER AT SEA (Cov 12/64) (Évk '93-94/64) / • POWER STRUGGLE (Cov 17/64) / • POWERMONGER (Cov 13/A) (Cov KSZ/A, PC) / • PP NAMMER (Évk '92/A) / • PRIME COMPOSER V1.0 (Cov 20 21/64) / • PRO TRACKER (Évk '92/A) / • PROJECT FIRESART (Cov 10/64) / • PSI CHESS (SpV 13) / • PSYCHADELA (Évk '92/+4) / • PUFFY'S SAGA (SpV 25) / • PUMPKIN (Évk '91/+4) / • PUMPKIN (Cov 25/+4) / • PURPLE SATURN DAY (SpV 23) / • QUEST FOR GLORY 2 (Cov 25/A, PC) / • QUEST FOR GLORY 2 (Cov 25/A, PC) / • QUEST FOR THE BEST 2 (Cov 31/64) / • QUEST FOR THE TIME BIRD (Cov 8/A) / • QUESTOMANIA (Cov 3/A) / • R-TYPE (SpV 21, SpV 21) / • RAFFLES (Évk '91/+4) / • RAID ON BUJOLINO BAY (Cov 33/64, A) / • RAILROAD TYCOON (Cov 17/A) / • RALLYE DRIVER (SpV 7) / • RAMBO III (Cov 26/64, +4) / • RANAFAMA (SpV 17) / • RASTAN (SpV 14) / • RATTLE COIYV5 0 (Évk '93-94/A) / • RIBBI II BASEBALL (Évk '93 94/64, A, PC) / • REBELSTAR (SpV 25) / • RED BARON (Évk '93-94/A, PC) / • RED LEO (Évk '91/64) / • RED STORM RISING (Évk '91/64) / • RENEGADE (SpV 18) / • RESCUE (SpV 11) / • RETURN TO ZOHK (Cov 39/PC) / • REVS (Cov 9/+4) / • REX I (Cov 32/64, A) / • REX NEBULAR (Évk '93-94/PC) / • RICK DANGEROUS (Cov 5/64) (Cov 39/64, A, PC) / • RICK DANGEROUS 2 (Cov 27/64, A, PC) (Cov 39/64, A, PC) / • RIZIKO (Cov 32/64, A) / • ROZSASZIN PAROU (Cov 12/+4) / • ROBBI OF SHEPWOOD (Cov 17/+4) / • ROBIN OF THE WOOD (SpV 7) / • ROCKET RANGER (Cov 3/64) / • ROCKET RANGER (Cov 3/64) / • ROCKET RANGER (Cov 3/64) / • ROCKMAN (Cov 2/+4) / • ROCKMONITOR (Évk '92/64) / • ROCKSTAR ATE MY HAMSTER (Évk '92/64, A) / • ROY OF THE ROVERS (Évk '91/64) (Évk '93-94/64, A) / • RSI DEMOMAKER V1.0 (Cov 23/A) / • RUGBY MANAGER (Cov 19/64) / • RULES OF ENGAGEMENT (PC-s játékok/A, PC) / • RUNNING MAN (SpV 20) / • SABOTEUR II (SpV 9, 13) / • SABRE WOLF (SpV 12 SpV 17) / • SAGA OF ERIK THE VIKING (SpV 25) (Évk '93-94/+4) / • SARKANYKIRALY (Cov 31/64) / • SAVAGE ISLAND (Cov 35/+4) / • SCENARIO (Cov 35/64) / • SCOOPY DOO (SpV 6) / • SCRIBBLE V2.10 (Évk '92/A) / • SEAL TEAM (Cov 39/PC) / • SECOND WORLD (Cov 20 21/64) / • SECRET OF MONKEY ISLAND (Cov 15/A) / • SECRET OF SILVER BLADES (Cov 16/64) (Cov 31/64, A, PC) / • SEKA ASSEMBLER 3 0 (Cov 7/A) / • SENSIBLE SOCCER (Cov KSZ/A, PC) / • SEVEN CITIES OF GOLD (Évk '91/64) / • SHADOW OF THE BEAST (Cov 5/A) (Cov KSZ/64) / • SHINORI (Cov 6/64) / • SHOGUN (Cov 6/A) / • SIDEWALK (SpV 18) / • SILENT SERVICE (Cov KSZ/64) / • SILKWORM (Cov 6/A) / • SIM ANT (PC-s játékok/A, PC) / • SIM CITY (Cov 8/A) / • SIM CITY (Cov 8/A) / • SIM EARTH (PC-s játékok/A, PC) / • SIM LIFE (Cov 32/PC) / • SIR FIED (SpV 6) / • SKATE ROCK (Cov 19/64) / • SKOLDGAZE (Cov 26/64) / • SKYFOX 2 (Évk '93-94/64, A, PC) / • SMON C00001 (Évk '92/64) / • SNOOPY & THE BEANUTS (Cov 27/64, A) / • SNOWSTRIKE (Cov 6/64) / • SOLDIER OF FORTUNE (SpV 21) / • SORCERER (Évk '93-94/+4) / • SORCERY (SpV 16, SpV 21) / • SOUL CRYSTAL (Cov 28/64, A, PC) / • SOUND TRACKER V2.3 (Cov 1 3/A) (Cov KSZ/A) / • SOUNDMONITOR (Évk '92/64) / • SOUTHERN BELLE (Cov 23/64) / • SPACE ACE (Cov 7/A) / • SPACE OUEST I. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE OUEST II. (Cov 4/A) (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE OUEST III. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE OUEST IV. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE ROGUE (Cov 25/64, A, PC) (Cov KSZ/64, A, PC) / • SPEEDBALL (Évk '91/64) / • SPEEDBALL 2 (Cov 18/64, A) / • SPELLBOUND (SpV 9, SpV 13) / • SPELLCASTING 101 (PC-s játékok/A, PC) / • SPELLCASTING 201 (PC-s játékok/A, PC) / • SPELLJAMMER (Cov 33/PC) / • SPIDERMAN (SpV 25) (Cov 22/64, +4) / • SPIKE IN TRANSSILVANIA (Cov 23/64) / • SPIKY HAROLD 2 (Cov 14/+4) / • SPIRIT OF ADVENTURE (Cov 36/64, A, PC) (Cov 37/64, A) / • SPIRIT OF EXCALIBUR (Cov KSZ/A, PC) / • SPLIT PERSONALITIES (Évk '91/64) / • SPRITE / GRAPHIC BASIC (Évk '92/64) / • SPRITE KURZOR (Cov 24/64) / • SPY VS SPY (Cov 18/64, +4) / • SPY VS SPY 3 (Cov 13/+4) / • SPY VS SPY 3 (Cov 13/+4) / • SPY VS SPY 3 (Cov 13/+4) / • STAR CONTROL (Évk '93-94/64, A, PC) / • STAR CONTROL 2 (Évk '93-94/PC) / • STAR RAIDERS II (SpV 5) / • STAR TREK (SpV 18) / • STAHLGLIDER (Cov 10/64) / • STAHLGLIDER 2 (Cov 26/64, A) / • STARION (SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18) / • STARLITE I (Cov 17/+4) / • STARSHIP ANDROMEDA (Cov 18/64) / • STEEL (Cov 34/64) / • STEEL THUNDER (Cov 5/64) / • STEVE DAVIS SNOOKER (SpV 14) / • STONKERS (SpV 10) / • STORM ACROSS EUROPE (Cov 18/64) (Cov KSZ/64, +4) / • STORMBRINGER (SpV 11) / • STORMIORD (SpV 20) / • STRATECO (Évk '93-94/64, A, PC) / • STREET ROD (Évk '91/64, A, PC) (Cov KSZ/PC) / • STREET ROD 2 (Évk '93-94/A, PC) / • STRIDER (Cov 5/64) / • STRIKE FLEET (Cov 37/64, A, PC) / • STUMP IN SECRET MISSION (Évk '92/64, A, PC) / • STUNT CAR RACER (Évk '91/64, A, PC) / • STUNT ISLAND (Cov 34/A, PC) / • SUBMARINER (SpV 20) / • SUNNY SHINE (Cov 10/64, A) / • SUNNY SHINE (Cov 10/64, A) / • SUNNY SHINE (Cov 20 21/64) / • SUPER DUPER V2.01 (Évk '93-94/A) / • SUPER HERO (SpV 18) / • SUPER TROLLEY (SpV 14) / • SUPERBOWL (SpV 2) / • SUPERCARS (Cov 20 21/64) / • SUPERLEAGUE SOCCER (Cov 24/64) / • SUPERNOVA (SpV 25) / • SUPERSTAR SOCCER II (Cov 24/64) / • SUPREMACY (Cov 14/A) / • SUSU A SARKANY (Cov 10/64) / • SWEEVO'S WORLD (SpV 16) / • SWISS FAMILY ROBINSON (Cov 19/64) / • SWOIR OF ARAOON (Cov 13/A) / • SWORD OF DESTINY (Évk '91/+4) / • SYNDICATE (Cov 31/A, PC) / • SZOKES A VÁRHÖL (Cov 16/+4) / • SZUNYKERESŐ (Cov 28-64) / • T.B.G. RISK (Cov 11/64) / • TAI PAN (SpV 7) (Cov 27/64) / • TANK COMMAND (SpV 19) / • TANKS (Cov 22/64) / • TARGET RENEGADE (SpV 14) / • TARZAN (SpV 16) / • TASS TIMES IN TONETOWN (Cov 12/64, +4) / • TEEHAGE MUTANT HERO TURTLES (Cov 31/64, A) / • TERRAMEX (Cov 3/64) / • TERRAMEX (SpV 10) / • TEHROHPODS (SpV 25) (Cov 26/64) / • TEST OF HERO (Cov 18/+4) / • TEXT'N'PIC EDITOR (Cov 20 21/+4) / • THEATRE EUROPE (Cov 22/64, A, PC) / • THING (SpV 14) / • THUNDERBIRDS (Cov 18/64) / • THUNDERCROPPER (SpV 22) / • THUNDERCROPPER (Évk '91/64) / • TIMES OF LORE (Cov 16/64, A) (Cov 26/64) / • TIN NA NOG (SpV 8, SpV 11, SpV 25) / • TITKOS UGYNÖK (Cov 18/+4) / • TOM & JERRY (Cov 9/64) / • TOMALAWK (SpV 16) (Évk '91/64) / • TOP GUN (SpV 10) / • TOTAL ECLIPSE (Cov 1/64) / • TOTAL ECLIPSE (Cov KSZ/64, A) / • TOTAL ECLIPSE 2 (Cov 39/64, A, +4) / • TRADERS (Évk '93-94/A, PC) / • TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY (SpV 19) / • TRANSMUTER (SpV 5) / • TRANSWORLD (Cov 31/64, A, PC) (Cov KSZ/64, A) / • TRANTOR (SpV 15) / • TREASURE ISLAND (Cov 14/+4) / • TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (Cov 27/A, PC) / • TRIX (Cov 33/64) / • TUBE RUNNER (Cov 18/+4) / • TURBO ASSEMBLER (Évk '92/+4) / • TURBO CHARGE (Cov 35/64, A) / • TURBO OUTRUN (Cov 6/64) / • TURMOIL (SpV 11) / • TUSKER (Cov 6/64) (Cov 34/64) / • TUTTI FRUTTI 2 (Cov KSZ/+4) / • TV SPORTS BASEBALL (Cov 33/A, PC) / • TWIN KINGDOM VALLEY (Cov 20 21/64) (Cov 34/+4) / • UCM (SpV 22) / • UGH! (Cov 34/64, A, PC) / • UJ VADNYUGAT I. (Cov 10/64, +4) / • UJ VADNYUGAT 2 (Cov 11/64, +4) / • ULTIMA I. (Cov 36/64, A, PC) / • ULTIMA II. (Cov 37/64, A, PC) / • ULTIMA III. (Cov 38/64, A, PC) / • ULTIMA IV. (Cov 39/64, A, PC) / • ULTIMA V. (Cov 34/64, A, PC) / • ULTIMA VI. (Cov 41/64, A, PC) / • ULTIMA UNDERWLD (Évk '92/A, PC) / • ULTIMA UNDERWORLD 2 (Cov KSZ/PC) / • ULTIMA V (Cov 34/64, A, PC) (Cov 40/64, A, PC) / • UNDURUXU A KIRALY (Cov 16/64) / • UNINVITED (Cov 12/64, A) / • UNIVERSEAL HERO (SpV 12) / • UNTUCHABLES (SpV 22) (Cov 7/64) / • URBAN USTART (SpV 17) / • URIDUM (SpV 5) / • USAGI YOJIMBO (Cov 19/64) / • USS JOHN YOUNG (Cov 12/A) / • VAMPYRE (Cov 33/+4) / • VENDETTA (SpV 25) / • VERMEER (Cov 36/64) / • VIDEO MEANIES (Cov 27/+4) / • VOYAGER (Cov 4/A) / • VULCAN (SpV 18, SpV 25) / • WALAKI (Cov 33/+4) / • WAR IN MIDDLE EARTH (Cov 3/64) / • WAR 12/A, ICov 24/A, PC) / • WARGAME CONST KIT (Cov 16/64) / • WARLORDS (Évk '93-94/A, PC) / • WASTELAND (Cov 13/64) / • WATERLOO (Cov 3/A) / • WAXWORKS (Cov 31/A, PC) (Cov 32/A, PC) / • WAY OUT (Cov 34/+4) / • WEEN THE PROPHECY (Cov 35/A, PC) / • WHERE TIME ST. STILL (SpV 24) / • WILLOW PATTERN (Cov 6/64) / • WINDWALKER (Cov 15/64, A) / • WING COMMANDER 2 (PC-s játékok/A, PC) / • WIZARD OF A KRYZ (Cov 23/+4) / • WIZARD'S LAIR (SpV 17) / • WIZARDRY (Évk '93-94/64, A) / • WORLD SOCCER (Cov 18/64) / • WORLD SOCCER LEAGUE (Cov KSZ/64) / • WRIGGLER (SpV 16) / • WU LUNO (Évk '93-94/+4) / • X-COPY (Cov 3/A) / • X-THE ADVENTURE (Cov 5/64) / • XENOMORPHI (Cov 17/64, A) / • YOGI BEAR (Évk '93 94/64, A) / • YOSHI SZIGET ATKA (Cov 25/64) / • ZAK McKRACKEN (Cov 18/64, A) / • ZOMBIE (Cov 24/64, +4) / • ZORRO (SpV 14) / • ZUB (SpV 25)

#### Jelölések:

64 = C64; A = Amiga; PC = na vajan; +4 = Plus/4; Évk.XX = Commodore Világ XX évi Évkönyve

SpV XX, CoV XX = értelemszerűen SpV és CoV megfelelő száma

FIGYELEM! A SpV 1, 3, 4, 5 valamint a CoV 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 számú és a

CoV Évkönyv 1991-es Évkönyve teljesen elfogyott, így kérjük, ezekből már ne rendeljete, illetve ezekre már ne adjatok fel pénzt!

**A megjelölt kiadványok megrendelhetők:**  
**COM-WARE Kft, Postacím: Budapest, Pf.: 363. 1519**

(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.)

A megrendeléshez célszerű a lapba befűzött csekke(ke)t felhasználni!





S az úr 1993 esztendőjének végére elérkeztünk az nagy XEEN sorozatunk végére. Ez a leírás csak úgy lenne teljes a WORLD OF XEEN szempontjából, ha a negyedik rész leírását is balairnánk, de mivel az senkinek nem tenna jól, jobb, ha azt a CoV-ol is megvasztuk (ha esetleg nem lenne meg) vagy elolvassátok ha már megvan. Tahát a negyedik részre csak utalunk.

Az Introban megtekinthetjük, amint a Sárkánytároló, Xeen védeimezője zsörtölődik, hogy már megint az ő véreit ostromolják, pedig abszolút nem egy nagy stratégiai célpont, mivel egy rattantó nagy szíveteg kallós közepőre építette, ugyanis szereti a magányt. Igaz, pár hónapja megnyitotta a nagyközönség számára a kis vinyillóját, de a bevételi sajnos messza nem elégíti ki még csak a portás fizetését sem, namhogy a hirtelített törleszthetőségre volna. És most tessék, megjött a baj. Azt ugyan nem tudja, hogy az ostromló sárkányokat ki fizeti, de azért segítséget akar kérni Kalindrától, a Sötét Oldai királynőjétől. Miután a közponos bosszorkány kapcsolta Kalindrát, kiderült, hogy szegény kislány börtönben van, s ami ennél is rosszabb, hogy át lett változtatva vámpírrá. Ez még mind semmi, mert egy Alamar nevű föltörőkvő úrgazdag, aki mostanában nagyon szereti magát királynak nevezni, elvette tőle az Erő Kockáját, ami pedig elengedhetetlen a próciencia beteljesítéséhez. Aztán egyre több cikis dologra jón rá, hogy a szörnyeteg haverjai alpartottak lőle, Ellinger nevű udvari varázslója pedig szintén nem mer kímőzdujni a tornyából, s egész idejől csak csizmáinak szenteli. Hát végső kínjában mit tudott volna tenni, mint elküldte a Gömböt egy kis kadvancéval, akit viszont útközben baleset ért (egy másik légifolyosóba tévedt), s a Gömböt leejtette. A Gömböt egy tüvésznő, Zelda találta meg, aki rövid takerőriázás után átnyújtotta egy arra járó kalandorsapattnak, mert ő nem akar az ilyen beigaságokkal foglalkozni, mint két bolygó (Xeen és Tarra) megmentése.

Tehát a Gömb hozzánk került. Zelda azt ajánlotta, hogy vigyük el Ellingerhez, aki szerencsére a városban lakik egy toronyban, mert ő majd tudni fogja, hogy mire jó. Jó, de egy kulcsra is szükség lesz ahhoz. Azonkívül mióta Alamar átvette a hatalmat,

ha egy városba akarunk menni, engedélyre is szükségünk lesz. A kocsmában megtudhatjuk, hogy egy kicsit még tanulhatunk valamit a Gömből egy cigány jósnőtől is (aki kivételesen most nem Zelda, mert eszükbe jutott valami más jósnős név is). Ő is csak siettetni fog minket Ellingerhez, itt a városban látogassuk meg a polgármesteri hivatalát, ahol egy munkát ajánlanak: ha rendbetesszük a gremiin királyt, akkor fizetnek 10.000 aranyat. Erről a trékoról megtudhatjuk még, hogy nagyon gyáva, miután elintáztuk az őret roppant alázatos stílust fog felfogni. Bahatolás előtt mindenképpen lankoljuk fel magunkat varázslatokkal, ha még nem lenne. Ehhez meg pénzre lesz szükség.

Szedjük össze a fákba rejtett kőjüket, pénzeket, takarítsuk ki a csatornarendszert, ott szedjük fel Nadia önk-nyaklancát. A csatornában lesz egy Valio nevű magát parasztnak kladó figura, aki arra kér minket, hogy 1) ne túrkáljunk a ládájában, 2) szabadítsuk meg a csatornákat a Patkánykirálynőtől. Először tagyuk meg neki szíveséggéni a kettős számú cselokedetot, amiért illően meg is jutalmaz minket, majd úgy kíváncsiságból nyissuk ki az égys mellélt lévő kis ládikót is. Já, egy diploma van benna. Hmmm, mi is van ráirva? Hopp, Valio egy gonosz, fekete mágus! Ez meg az a diploma, amit az iskolában szerezett, de démonológus/szociológusából épp hogy csak átcusztolt! Fúj, milyen ember lehet az, akit ennyire nem érdekál a démonológus/szociológus! Most nagyon mérgesek vagyunk! Usd le! Usd le! Usd le! Cserébe ő is megtámad minket.

Ugorjunk át a túlsó oldalra, ha esellag pénzre lenne még szükségünk, és kutakodjunk Vertigóban meg a törpcesek bányákban egy kis monnajt, feltéve ha perazze nem a negyedik részbeli karakterekkel folytatjuk.

Ha lenyomtuk a gremiin király őreit, ugorjunk be megint a sátrához, s most észrevesszük, hogy egy újást is kleszközöltek a szép külső mellé. Erdemes elolvasni minden részt, mert jókat lehet rajtuk szórakozni, azonkívül egy kicsit csökkent a harcok száma. Most legyünk nagyon bátrak, mondjuk neki, hogy ezenlül uremnak fog

minket szólítani, a város rendbehozásában pedig teljes erőbedobással fog segédkezni. Bónuszként kapunk tőle 3 energialemezt is, amire később nagy-nagy szükségünk lesz.

Egy térképészítő a városban nagyon buslekedik a tasója miatt, mert elvitták a rendfenntartó orók, noná hogy ártatlanul. Erdemes kihozni onnan, mert jó haver lesz, meg jól is fizet.

Van a városban még három másik térképész is, mert itt igen nagy rájuk a kereslet. Az egyik csak tanítgat rjone térképész-jelölteket, a másik állandóan vizsgáztatni akar minket, a harmadik meg Joe. Ő mindenképpen kincsés térképein akar túladni, de valahogy nem sokan veszik a városban, azonkívül a megtövesztőség hasonlít a vertigói druszájára, szóval ne nagyon bízzunk benne. Ettől persze még megvehetjük a térképet, amiről kiderül, hogy hamis. Hahe. Ha már kihoztuk a térképész-testvért a hűsrl, akkor cserébe adnak nekünk egy igazi térképet (koordinátával a kincsről). A találóskérdéses figura egy kódra kíváncsi, amihaz útmutatást ad: OSWLAOBNFDYCIA USWTYIEBIERW az alap. Ha szerintünk:

- A Savtó (ACID POND) őszakra van Alamar várától, akkor húzzuk ki az összes N, R, A betűt, ha nem, akkor az O, B, F betűket.
- A Nagy Északi torony keletre van LAKE-SIDE-től, akkor húzzuk ki az összes S és D betűt, ha nem, akkor a W, U, I betűket.
- A Keresztül nyugatra van a Sprite árdótól, akkor a C, T, E-ke, ha nem, akkor az Y, L-eket.

A megoldás: Az első állítás hamis, a második is hamis, a harmadik pedig nem igaz. Tahát húzzuk ki az O, B, F, W, U, I, Y és L betűket, marad a SANDCASTER szó, ami köztudottan egy város neve. Mondjuk is el neki, ő pedig nagyon fog nekünk örülni.

Ha Nadiának visszavittuk az önk-nyaklancot, odalez a boldogságtól, majd ad nekünk egy kulcsot Ellinger tornyához, és az a kedves sárca nőni most már beenged minket. Odabent nem vár ránk más vázaly, mint egy-két robbanós kedvű láda. Persze van olyan láda is, amelyik nem akar felrobbanni, hanem inkább pár kiló csizmát hagy ránk, mert mint később kiderül, Ellinger különösen erős vonzalmat áraz ame names lábbelik iránt. Biztos kiskori emlékek késztítők a hatalmas ódák költésére is a csizmákról. Van nála minden, egészen a platina minőségig.

Menjünk csak fel hozzá a legfelső emeletre, s kopogjunk be. Megkérdezik, hogy kit keresünk, mondjuk, hogy Ellingert. Ő rögtön tudja, mi járásban is vagyunk, s azt mondja, hogy a Gömböt vissza kéne juttatni a fárólhoz, de mivel ba van zárkózva, egy kulcs is kána. Kulcsot csak Kalindra királynőtől kaphatunk, de ő most be van börtönözve, s hogy hogyan juthatnánk be hozzá, azt csak a saját verében tudhatnánk meg, de azt a gonosz Alamar most elvárásolta, szóval ott van, de mögsincs ott! Ahhoz, hogy vissza tudjuk állítani, szükségé lenne 20 energialemeze, egy-egy szint visszaállításához ötre-ötre. Már van három, de amit szerzünk hozzá még kettőt, vigyük el neki, természetesen Xeen sorsa függ tőlünk. Hogy segítsen minket az utunkban, ad egy kis kincset, ami CASTLEVIEW-ban van, abban a ládában, amelyik eddig mindig elugrált előlünk, de most megbeszélte vele a dolgot, s kinyithatjuk. Ehhez menjünk oda hozzá, majd kezdjük el úgy kergetni, hogy középra ugorjon. Ha ott van, nyugodtan rávethetjük magunkat, s feszegessük csak lel, mert toll van jó stuffokkal.

Ideje kilátogatni a szabadba, de ne ideledjünk, csak akkor juthatunk vissza, ha van

**PASSÚNK.** Tehát legyan az az első dolgot odakint, hogy egy **PASS**-t veszünk **CASTLEVIEW**-ba. Utána menjünk el a kutyamajomhoz vagy majomkutyához, aki elárul nekünk valami dinnyét keres (keressük valahol a környéken). A dinnyét a házától délre, egy tisztáson találhatjuk. Vigyünk neki először egyet köstelónak, majd még, hogy el is tudja ültetni. Jó tett helyébe jót várj, ő is megajándékoz minket.



Van itt egy druidanén is, aki nagyon rosszul őrzi magát, mert elvitte a cicá a kedvenc aranyszobrot, mind a hármat. A cicá egy tolvajcéhnek dolgozik, a megkér szépen minket, hogy hozzuk neki vissza a szobrokat. A tolvajok a **Nagy Déli Torony**-ban laknak, persze a toronyhoz kell egy kulcs is, amit megtalálhatunk a **Savtó** közelében. Mi mondjuk a felhőkről másztunk be hozzájuk. Apropó, a környéken van egy kis felfáró is a felhőkre, egy sárga kunyhó képében. Ha egyszer a felhőkre léptünk, el ne felejtsünk **LEVITATE**-t varázsolni a biztonság kedvéért, mert noha az útról nem esünk le, de a lejárákhoz különböző toronyokba felhőkön kell keresztül mennünk.

A **Nagy Keleti Torony** közelében szomorodik egy ox-főpap, mert társai kiebrudalták egy hatalomátvitel következtében kedvenc templomából. Először is azt szeretnénk, ha segítenénk neki bejutni a templomba, azaz hozzunk neki egy kulcsot. Ezt könnyen megtehetjük, ha a felhőkről bemászunk, s egy ládából kihalászunk a zár nyitját. Am kiderül, hogy ez nem elég a főpapnak, szeretnénk, ha hatalma visszaszerzésében is segídkoznánk. Szóval menjünk végig a torony tetejéig, sorba mászáróljunk le mindenkit, kivétel, aki az ágyon levo könyörög életéért (2 ltyen lesz), a legfőpap pedig a **CULT LEADER**-t. Egy kicsit szívós feladat, ha nemrég kezdtt várjunk vele egy kicsit, könnyen otthagghatjuk a fogunkat. Mellesleg itt találhatjuk druidanén egy alvószett szobrocskáját, a **GOLDEN DRAGON STATUETTE**-t, azonkívül még 3 energiadiszk is van itt.

Jópár barbár ijász kesorúti az utazásunkat, és a táboruk is sajnos a hegyek között van. Most nem ártana felszedni pár **SKILL**-t, pl. **SWIMMER**, **PATHFINDER**, esetleg **MOUNTAINEER**. A **MOUNTAINEER**-hez a **Dark Side**-on csak nagyon nehezen lehet hozzájutni, mert a hegyeken túl lévő nőni árulja, a hegyek alatt keresztülvezető bányájának a hozzánk közelebb eső lele sajnos pont a hegyekbe került, amit valószínűleg nem oda szándékoztak tenni, mert így egy igen veszélyes módon lehet csak átjutni. Fel kell menni a felhőkre, majd amikor olyan térképzoldafra (pl A1, A2) ártunk, ami a hegyeken túl van, akkor lecsúsz. Ez alapba levesz 100 HP-t, arról nem is beszélve, hogy a **MOUNTAINEER**-áruló nőnihez vezető úton kellemetlen **Iguanasaurus**okba akadhatunk, akik alacsonyabb szinten egy lehellőtükkel lamészárólják a csapatot. Tehát jobb, ha a **MOUNTAINEER** skill-t **RIVERCITY**-ben szerezzük be, ha még nem lanne meg.

A barbár **HO**-n, amr egy faépület, logyunk kedvesek a barbár lckóhoz, mert így megint megvóhatjuk magunkat pár inter vör felesleges kiontásától (ha az ellenfélé lenne, az nem is gond, de ha a sajátunk) **Kr**

derül, hogy az ogárokkel valóban tőlük az összes energialemez, keressük inkább rajtuk. Errefelé található még egy szerzetes is, aki azt kérdi tőlünk, hogy tudjuk-e, mit tanulmányoznak a **CASTLEVIEW**-l rendtársai. Ennek a megoldására egy kocsmabell hint segített rájönni, ami szerint ezek a szerzetesek mindent visszafelé mondanak. Az egészen viszont roppant zavaró volt, hogy ha valamit mondtak, az első betűjét mindig klemelték, s az arra engedett következtetni (lévésen persze), hogy itt valamit a kezdőbetűjükkel kell csinálni. De nem! Simán olvassuk őket csak visszafelé (Eva, Can I Stab Bats In A Cave), Jó, ugyanaz. Azaz **PALINDROME** a megoldás amit a figurának kell mondanunk.

Menjünk tovább, keletre, az ordóba. Az út egy ideig teli lesz **DIRE WOLF**-okkal, ogárokkal, majd pár elég veszélyes **ARMADILLO** vagy **MANTIS ANT**-tal. Inkább vegyük az irányt a Kéreg temploma felé (**TEMPLE OF BARK**). Visszatérő motívum ez a szörnyű nagy vallásosság a **MIGHT** and **MAGIC**-ben. **ANCIENT TEMPLE OF MOO, YAK**, most meg **BARK**. Azonban be van zárva egyelőre, s nem enged minket tovább egy lila démon nagy karddal (olyan minotaurusz-szerű-de-mégsem-az) (**Mi van, te is most nézted meg a Jurassic Park-ot? CoVboy**). Menjünk vissza a kutyulihoz, ő olmondja, miszerint gondolta, hogy be lass zárva, de mivel mi vittünk neki finom dinnyéket, cserébe odaadja a kulcsot. Most már bemehetünk. Előtte azonban nézzünk be a templomtól nem messze lévő spríte-lakba, ahol egy spríte azon sláncokzik, hogy elvitták a hercegnő-jüket. Ha visszahoznánk nekik...

Olvashatunk a játék szerzőinek újszerű vallásáról, a **Kéreg-hitről**. Inkább nem sokat trunk róla, de ajánljuk mindenkinek, hogy olvassa el. Van benne torontésmiszlól kezdve a gonosz definíálásig minden. Azonkívül a dungeon teli van színes italokkal, amik a tulajdonságainkat nyomják fel, rabakkal, akik XP-t adnak és találunk egy adag kincset is. Vannak ork aamánok, egy ork király, meg egy ork fősbán. Az ork király azonnal megkínál bennünket egy csésze jó meleg mérgezett teával, majd rákuszítja az egész őrségét (**ORC ELITE** főleg). Az ork sámánok nagyon szeretnek hidegyarázslatokat küldögetni felénk, szóval mi se legyünk különbek. A negyedik szinten állítsuk a keleti lárcsás kapcsolókat háromra, az északiakat kettőre, a nyugatiakat pedig egyre, majd húzzuk meg a nagy kart, s ígyünk a szint közepén lévő kutból. Ekkor mi is a Kéreg-hit beavatottjál leszünk és az rangoteg előnnyel jár (minden tulajdonsághoz +19).

Az ötödik szinten egy hang szerint ha a gyökereket elotljuk meg (pontosabban az ott lévő koponyákat), akkor gyümölcsöt fog teremni a fa, ha a lombokat, akkor kivívjuk **BARKMAN** haragját. Ez a figura a szint közepé táján van betalazva, ha tényleg a lombokat elteinénk meg, akkor kiszabadul, s menthetetlenül rántkámád. Ami nem egy klassz dolog, mert 40k-t ír a HP-lra, azaz 40.000. Igen nagyveneroz HP-t kell róla lesebozni. Előbb, vagy utóbb kerítsünk erre is sort, mert a **TREASURE ROOM**-okban csak akkor nyílnak a mesés gazdagsgot jelentő ládák, ha a **BARKMAN** már halott (2.000.000 arany, halom gem meg egy rakás obszidián cucc). Egy koponyát úgy otelünk meg, ha addig adogatjuk neki a gemeket, amíg egy speciális hangot nem ad vagy el nem tunik (kb 5-5 gem mindegyiknek). A harmadik szinten van efféve dunsztba a spríte hercegnő, szóval aki csak érte jött ide, már mehet is (bár beavatoitnak mindenképp érdemes fenni). A második szinten akkor nyílik ki egy oldatajtó, ha a középso mozókban állunk az átvezelő úton. Ha be akarunk valahova jutni, **JUMP**-pal tegyük, de vigyázzunk, mert letrstele van meszarló eszközökkel.

Nézzessük tovább a felszínt! Van erőrefelé még egy ogái tábor is, beszéljünk a görével. Indulásképpen válasszuk a 3-at, miszerint „*Térdepelj, rabszolga, mi vagyunk a legyőzőrd!*”. Ez nagyon megtetszik neki, mert szerinte humoros emberek vagyunk. Ezután lehet vele beszélgetni. Ne nagyon körjút **Alamur** elleni segítségre, mert **Alamarnak** dolgoznak, inkább kérjük kölcsön tőlük azt a 2 energialemezüket.

Most egy ideig szabad program, lakultatív lehetőségekkel erre nézve, hogy mit látogassunk meg, csak jobb csapattal érdemes bemenni a déli toronyba, még erősebbel az északiba, s csak jó tápos lckókkal a **Keleti Nagy Toronyba**. Mindegyik megközelíthető a 6-os villamossal vagy piros 12-es busszal. Nyitra reggel nyolctól délután kettőig. Legyen Ön is az útnársunk!

Az északi tele van lovagokkal, **SLAYER**, **DEATH** és egy **DOOM KNIGHT**-tel. A befel vezető utat egy törpe-királynal lehetjük meg, aki nagyon áhitozik már egy kehelyre, ami a lovagok tornyának tetején van, mert az mindrg jelzi, ha máreg van a közelben. Paranolás kis királyunk ad ezért egy kulcsot is a toronyba. Itt sincs sok dolgunk, de jópár könyvet találhatunk, amelyekben a Magánhangzótlán Lovag nagy mondásal vannak lejegyezve. Például: **FL ND HS MNY R SN PRTO**. És ezutan valami szövegre vár a könyv. Adjuk be neki hát a magánhangzós pártját: **A OO A I OE AE OO AE**. Azaz a kódd együtt: **A FOOL AND HIS MONEY ARE SOON PARTED**. Ez egy original anglis mondás. A többi is ilyen, s ott is csak a magánhangzókkal kell beírniunk ahhoz, hogy XP-t kapjunk. A megoldások:

- 1) EEEIOIE
- 2) EOAUAAUE
- 3) EEEEOAEUEEEEEEE
- 4) OEOOEIEOOOAEI
- 5) OOOAIOEIEOU
- 6) AOOAIOEAEEOOAE

A legelső szinten, a **DOOM KNIGHT**-os helyen ott van a **CHALICE** (kehely) is, de amikor hozzáörünk, megkérdi, hogy mit keresünk. Mondjuk neki, hogy a **CHALICE**-t. Erre az a válasz, hogy úgy látszik semmit sem tanultunk a Magánhangzótlán Lovagtól. Aha! Mondjuk neki akkor azt, hogy **AIE** (**CHLC**). Vannak itt még különfajta trónok is. Uljünk rá sorba az **EMOTION THRONE**-okra, majd legvégül az **EUPHORIA Throne**-ra, s meglepetésben lesz részünk. A torpicsét bacsr pedig annyira fog nekünk örülni, hogy rögtön ki is nevez minket királyi életkóstotónak.

Jöjjön a **Nagy Déli Torony**. Elég gyenge figurák vigyázzak, s bar sokan vannak, itt az nem nagyon számít. Van egy **ALI BABA'S CHEST** nevű láda is, ami az istennek se akar kinyitni, helyette mindig egy jolszó kérdez. Vajon mert **ALI BABA** van odarva. Irjuk be: **FOURTY ROBBERS/THIEVES** (40 rabló), de erre nem nagyon reagál pozitívan. Akkor **OPEN SESAME** (szeszam tárulj). S kinyílik! Micsoda örült nagy fejtorók... A legelső szinten találhatunk 2 könyvecskét is, az egyiket csak a hercegnő címezték (ha nem a Tolvajok Hercege olvas bele, akkor **ERADICATED** lesz), a másrkat pedig egy csak tolvajoknak szóló kézikönyv. Ezenkívül találunk egy listát is, amelyben a legutóbbi üzleteik vannak leírva, miszerint kinek adtak el és mennyért a **GOLDEN STATUETTE** többi darabját, illetve egy **JEWEL OF AGES**-t. Van persze pár kellemes energialemez is Ja, a gongokat háromszor érdemes megkérgetni.

A keleti is tele van meglepetésekkel, de annál inkább elektronoyosságot lövöldöző **MYSTIC** **MAGE**-ekkel és **MAGIC** sebzest okozó másik fajta varázslókkal. Azonkívül ha a legelső emeletre rossz irányba megyünk, egy roppant idegesítő **GAMMA**

**GAZER**-rel találjuk szembe magunkat. Jobb, ha összeszedjük inkább az energialemezeket, a **JEWEL OF AOES**-t meg lo-gyilkolásszuk a **MEGAMAGE-I**-t, oszt kiföld. Itt rengeteg energialemez van eldugva.

Ha megvett már legalább 15 energialemez, menjünk el **ELLINGER**hez (ha még hiányzik egy-kettő, akkor szereshetünk kettőt még az őriásoktól is, csak rendszeren kell vele beszélnünk), aki egy szép nagyot gratulál nekünk, s azt ajánlja, hogy menjünk el, nézzük meg a kastélyt hátha el van benne rejtve egy-két energialemez.

A vár már egész szépen áll, mindössze a negyedik szint hiányzik. A 3. szinten egy bizonyos **DIMITRI**-t találhatunk, aki önma-gát feszít felölőssé a királynő elraboltatásá-ért, s emiatt nem is nagyon jó valamira, majd elviszi a depresszió. A lánya viszont kiemelkedően fontos feladatnak látja azt, hogy apja újból a régi legyen, mert valószí-nűleg lenne pár jó ötlete arra, hogy is lo-hetne visszazahozni *Kalindrót*. Ezt viszont csak úgy lehetne, ha felvidítanánk valamivel, amihez nem elég más, csak a **SONGBIRD OF SERENITY**, ami az **Elveszett Lelkek Szigetén** raboskodik.

Mielőtt ódoindulnánk, nézzük inkább végig a városokat (*Olympusig* bezárólag). **SAND-CASTER**-ba be lehet jutni alvatosan ke-reosztól is, de jobb, ha elvisszük **VESPA**-nak a zafir fogantyút, s csorléba ad egy In-gyent bejárat. Elég nagy zűrök vannak **SANDCASTER**-ben, ezt a jóváharzálónénktől is megtudhatjuk, csak a két főfigurát kell ol-intáznunk meg a csatlósait a síkhoz. Itt lehet kapni egy **PASS**-t **LAKESIDE**-ba is, vegyük meg, noha jó boisos áral kell érte fizetni (5000GP).

**LAKESIDE** boszorkányoktól szenved, majdnem minden értelmes épületet teljesen lerombolták, az embereket meg lúsznak ej-tették. Szabadítsunk ki minden embert, a boszorkát meg parszra kaszaboljuk csak, s egy ex-rab elejti a tippet, hogy a főboszorkánok van egy bejáró engedélye **NECRO-POLIS**-ba. Aha, ez kell nekünk. Ha meg-van, hozzuk föl a **SEWERS**-ből a **OOLOEN ORIFFIN STATUETTE**-t, s kopainlunk meg a **NECROPOLIS PASS**-t. Aki be akar lépni az itteni céhba, tagságit egy koponyá-tól kaphat, akinek egy ismét gyermeket fej-tőrére kell megadni a választ. A szokásos betűhelyettesítéssel mod. A megoldás: **WITCH** (boszorkány).

Nézzük most meg a híres Idegenforgalmi nevezetességet, **NECROPOLIS**-t. Telis-tele van **HIGH-MUMMY**-kkal, meg **POWER LICH**-ekkel, azok kívül itt van **SANDRO**, aki szintén egy LICH. Vannak még könyvek is, **TOME OF THE DEATH** címmel, vagy 9 kő-tetnyl. Minden egyes könyv elolvosása 999.999 XP-vel gazdagítja az olvasót (akár-hány ember elolvashatja), cserébe pedig ad nekünk 25-50 év öregedési. **SANDRO** megkér minket, hogy ő valamikor még nem volt ilyen ember, de a sajnos eltűnt a szíve, s azóta állandóan erre kényszerül, hogy ide-jőző turistákat lősztegebben Megigérte, hogy ha visszahozzuk, akkor odaadja a harmadik szobrot is. Ugorjunk le a csator-nákba, amik most kivételosen nem szenny-víztől vannak tele, hanem lávéval, da a szí-ven kívül semmi érdekességet nem érdemes lent tanyázni. Adjuk vissza neki a szívet, majd a 3 szobrot a druidonőnek, aki csor-léba ránhúzza 5 szintet. **SANDRO** meg el-mondja, hogy ezentúl szívesen vár ránk a másik oldalon lévő **DUNGEON OF DEATH**-ben, s rendelkezésünkre bocsátja az összes ottlévő kincset.

Idaja bekukkantani az **Elveszett Lelkek Szigetére** egy madárért. Ez a hely eleinte **MINOTAUR**-okkal van tele, amik egy kicsit változtak a 3 óta, mivel itt egy-egy bunkó-

csapásuk csak ölegit a karektáruk, nem öli meg (legalábbis nem varázslattal). Az első szinten csak annyi a dolgunk, hogy meg kell húzni minden kallantyút, majd mehetünk is tovább (s a karhuzigálás miatt le kell ütni 2 **MINOTAUR**-t). Nagyon fontos a pozitív hozzáállás, írja egy felirat a dungeon bejáratánál, szóval minden tér-désre pozitívan kell telelnünk, hogy to-vábbmehessünk. Tehát első kérdéselőre, miszerint jól szórakozunk-e, minden kart meghúztunk-e, biztosak vagyunk-e benne, nyugodtan nyomjunk egy-egy lgent.

A második szint sem lesz nehéz, itt a láí-esakat kell átállítani, majd egy kart húzni (állítsuk a tárcsákal felfelé), ezután pedig iszogassunk a kutakból (csak a **NEGATIVE SOUL WATER**-t ne kóstoljuk meg). Mehe-tünk tovább.



A harmadik szinten kapcsolók vannak meg telepörök. Célunk, hogy elérhessük a lejá-rót. Addig kapcsolgassuk a karokat, míg nem lők minket vissza. Ehhez induljunk északraól délre. Van egy kombináció, omivel titkos, rejtett kincsekhez is elérhetünk. A továbbjutáshoz szépen megkönyvit minket 276.000 orannyal, mert ez majd fodozi a **MINOTAUR**-okban és a berendezésben okozott kárt is. Lejjebb van még pár **OORGON** is, akik véníteni ugyan nem vónítanak, ám egy-egy sikeres csapásuk esat-leg megkövesíti karakterünket. Nagyon hasznos madarak is lehetünk, akiket klen-gődve minden csapatagunknak nő vala-melyik tulajdonsága hattal. Itt olvashatjuk otőszér *Alamar* igazi nevét is, amit a falakból állítottak össze, s valójában **SHELTEM**. A névél is vannak madarak, de azokat nem érdemes kiszabadítani, mert fele illúzió, a másik fele pedig a prófécia papagája, s mindig ugyanazt mondja. De ha megvan a **SONGBIRD OF SERENITY**, engedjük ki, s akkor megigéri, hogy velünk jön **DIMITRI**-hez. Vigyük.

*Dimitri* most már elégedett, és azonnal munkához is lát, elmondja a szinten lévő titkos szekrények kódjait, amiket kinyitvo megint hozzájuthatunk jópár energialemez-hez, s felkar minket még arra is, hogy a királynő megmentése érdekében látogassuk meg *Ambrose*-t, a királynő kedvenc lovag-ját, aki további utasításokat fog adni. Szod-luk össze a energialemezeket, s vigyük el most már bolejezősképpen a maradékot is **ELLINGER**-hez. Most már megvan a legfelo-só szint is, ahol egyelőre csak a fogadó, bolt, gyakorlóterem és bank szolgáltatásait élvezhetjük, mert az a szekrény, ami a kirá-lyni koronát tartalmazza, nem nagyon akar kinyitni. Pedig ha ezt a koronát odevisszük a királynőhöz, akkor vissza tudne elakadni emborré. De nem fog! **HEHEHEHE!** Ennél tovább nem írjuk a leírást! Ismét **HEHEHE!** Csak vicc volt. Ugorjunk of *Ambrose*-hoz, akinek most egy búbojó len-ne szüksége, hogy kedvenc griffjére felpo-tanhesen. Ad is egy gyaplot, amit vigyünk of *Natasához*, s az megcsinálja, hogy hasz-nálhassa *Ambrose*. *Ambrose* most már el tud menni a királynőért, s nagy bátran nye-regbe is pattan, majd elviharzik **Fekete-agyar vára** felé. Nagyon nagy sunggal in-duit a fickó, de ha mi is odamegyünk a vár-hoz, kiderül, hogy nem nagyon bírt egye-dül azzal a sok vámpírral, csináljuk inkább mi

Nosza, mérsároljuk le a vámpírokat halom-ra, menjünk fel **Blackfang** grófhöz és a ked-ves családjához. Ezután masszunk le a börtönbe, aminek a legalsó sarkában ku-porog egy vámpírnő, aki nem nagyon akar még meghalni. Emlett nem is jöhet velünk a napfényre, de elmondja, hogy a királyi koronát rejtő szekrény kódja: (az amit mond)... *Viccosek voltunk, mi?*. Tegyük ide egy **LLOYD'S BEACON**-t, s reppenünk oi a várba, szedjük fel a koronát, majd hopp, vissza a királynőhöz. Már very hopi lesz emiatt, de azért ezzel még nincs min-dennek vége. Ellrányit minket a **Sárkánytá-radhoz** is, hogy rojta is segítsünk, és vi-gyük vissza neki a Gömböt. Es természet-sen odaadja a Nagy Piramishoz illő kúí-csol.

Akkor segítsünk azon a szegény **Sárkánytá-radn**. Az egész piramist elárasztották a fel-hő- és a zoidsárkányok (akik itt tüzet lahell-nek), de a feljutást nem csak ez nehezíti. Az első szinten egy ldogenvezetőnek kel-le-ne minket várni, sajnos azonban a sárká-nyok nagyon izletes csemegének tartották és keresztbe lenyittek. A feljutáshoz öt kel-lene kapcsolni az összes kart. Csak az északnyugati részlognól útközhetünk probléma-kba, ahol pár koponyo mindenféle számokat kérdezzet. Ezekre a válaszokat könnyen meghatározhatjuk, ha tudjuk, hogy ezeket egy olyan számsorbol kell ki-választani, amelyek egész számokból áll-nak 3-10-ig:

- En vagyok a legkisebb —> 3
- En vagyok a legkisebb négyzetszám —> 9 (mivel a kettő nincs a sorban)
- En a kétszerese vagyok a legkisebb pá-rotnak —> 8 (2x4)
- En vagyok a legnagyobb prím —> 7
- En vagyok a legkisebb páros —> 4
- En vagyok a legnagyobb —> 10
- En vagyok a legkisebb prím, ami maradt —> 5
- En vagyok a maradék —> 6

Ha minden kar meg van húzva, akkor ugor-hatunk a második szintre. Itt egy kódot kell beírni a lejjebbjutáshoz, ezt a kódot meg-kaphatjuk, ha a szinten található dátumokat összeadjuk, kivonunk belőle 32-t, elosztjuk hárommal, majd ebből is kivonunk 42-t. A dátumok a következők:

1993, 1492, 1776 (ki hinné, hogy amerikai a program!)  
Azaz  $1993 + 1492 + 1776$   
vagyis  $5261 - 32 / 3 - 42 = 1743 - 42 = 1701$   
S mehetünk is feljebb. Itt csak egy csigavo-nalban kell mozogni, de pár kiméletlen te-loport is szerepet játszik klnzásainkban, amiket jobb, ha **JUMP**-pal átugrunk (lásd a koordinátáknál —> CoV 38).

Meg is érkezünk a 4. szintre, lussunk oda a szemben lévő trónhoz, amín maga a **Sár-kánytár** fészkel, s rettenlően megőrül ne-künk. Peiszte ezután azzal folytatja, hogy még sok mindent kell tennünk (s meg sa-kinált minket egy jó kis itallal, mondjuk ab-ból a **PURE ENERGY** lityiból se, ami po-dig akkora üstben foryog, hogy hat pohár-nyi meg se látszódná). Elmondja, hogy a két lávába zuhanl mentőköpszulából az egyik utas már kiszökött, ő volt *Alamar-Sheltem*, de a másikban még van valaki. Idáig nem tudtunk bemenni hozzá, mert lá-va megszilárdult körülötte, de most segít nekünk, s kiovasztja. Robogjunk is el az **ESCAPE POD**-t be.

Egy emberforma van a sztáziskamrában, s mikor közelebbiből megvizsgáljuk, kiderül, hogy nem más, mint *Corak* bacsí az, *Sheltem* esküdt ellensége. Hohó, ez jói fog-jonni. Tegyük el (**GET SHELTEM**), majd menjünk oda a főabakuszhoz és nézzük meg, mi van ró lvo Egy kód Ez logia majd deaktiválni a sztáziskemiát írjuk be (**TYPE CODE INTO MAIN COMPUTER**), hogy **WHERE NO MAN HAS EVER GONE**

CoV 39/34



hogy almújon a LEVITATE vorozslotunk, mert akkor kezdhetjük a spirált elől. Ennek a megelőzése végett elhelyeztek útközben jó pár pihenőhelyet, ha vésszesen közelodna a hójnol, itt várjuk be, majd löjük al a LEVITATE-t, mert ezek szilárd földből vannak. Ha viszont korán reggel vágunk neki, akkor erre egyszer sem lesz szükség. Ha odaértünk a közepén lévő épülethez, akkor lépünk be, s kezdődjék az end-seq #3 (WORLD OF XEEN). Láthatjuk a prófécia beteljesülését, amint egyesül a Xeen Jogara és az Erő Kockája az Egyesülés Óráján a Sárkányfűző vezetésével. És XEEN két fele végre egyesül mindörökre, hogy ne szőlják meg a szomszéd belygők lapos mivolta miatt.

Ven még egy extra hely is, ahova egyáltalán nem muszáj elmenni, de ez az ULTIMATE XEEN CHALLENGE, úgyhogy minden megára adó játékos legalább megpróbálja. Ez a DUNGEON OF THE DEATH.

A Dungeon of the Death-be csak óvatosan járunk, mert ugyan Sandra már Necropolisban odaadja a kulcsot, de 100-150, szint előtt nagyon könnyen othoghatjuk mind a 6 csapattagunk fogát (főnyfog, tudja valaki, hogy egy emnek hany foga van?). Az első szint előig idegdepó, de ha végigvisszük, kapunk 5 szintet pluszba. Egy hatalmas koresztrejvény az egész, e sorok/oszlopok végeiben van egy-egy scrollt, s oda kell menni ahhoz, hogy megoldjuk a rejtvénynek azt a részletét. A bejáratól nem messze van egy szobor, rajta egy pár oldalas útleírás az első turista kalandjairól, aki egész kollektas dolgokat vitt véghez, pl egyedül lekerült az arénába, egyszerre kapott egy armadillót, Iguenót, lovagot meg még isten tudja mitelő nagy szörnyeket, aztán elkezdett futkórozni, de szerencsére talált egy FIREBALL-pálcát meg egy RING OF ELEMENTAL RESISTANCE-t a hullák közt, ezon egytolytában csak a FIREBALL-t használta míg az ki nem morúlt. S akkor kinyitotta a szemét és csak egy hatalmas hamurakást látott. Hmmm, valahogy nekünk az így sose sikerült olacsonyabb szinteken. Ebben a leírásban ki van olvase néhány szó (100-180), s ezek azok, amelyeket be kell helyettesítenünk a megfelelő helyre. A megoldást megoldtuk, mert enélkül valomennyire fárasztóbb lenne. Boc, hogy nem állítottuk számsorrandbe, de lehet, hogy így jobb lesz, mert mi ilyen sorban találkoztunk velük (nagyjából)

A második szinten már tényleg csak nagyon vigyázva menjünk, mert olointo ugyan csak valami szörnyű SCREAMER-ek vannak (ltdó jól néznek ki, így levágott korok-hal), emik rokonoik a harmadik részbeli toj:SCREAMER-eknek, de azon valami-mennyivel nehezebben lehet tölük megabadulni. No, ezekkel akkora gond nem is lenne, de ami utánuk jön! Elég télelmetes ellanfolók, mert már távolból ERADICATE-elő sugarakat lönek, ami egyszerre 2-3 karakterre is hatni fog, a HOLY WORD-öket nagyon szeretik kikerülni, és SKELETAL LICH-eknek hívják őket. Itt valahogy úgy kell megrántani a karokat, hogy kinyíljon egy ajtó a vámpír királyokhoz, de mi máit sejtos arra nem emlészünk, ez hogy is sikerült pontosan (de nem nehéz dolog). A vámpír királyokat úgy csopjuk le, hogy adjunk minden gyorsító-eszközt az egyik papunk kezébe, s ha az így előbb jön, mint a vámpír király, akkor nyert ugyan van. Ha nem, akkor meg már teljesen mindegy a pap SPEED-je, csak HOLY WORD-ozzuk le minél gyorsabban. Említésre méltó még az a pár helyhely is A SHRINE OF ULTIMATE EVIL-en kívül mindegyiket romboljuk le, mert aszméletlen XP-öt kapunk értük, de ha valaki meglepetést akar, az lagyen telhetetlen, s próbálja ki az

utolsóit is Ekkor igaz, hogy lerombeltuk a helyhelyt, de az magával vitte az egész dungeont is, s azzal persze, minket, Jó vicc volt a programozók részéről.

A harmodik hely nem nagyon ment nekünk, Itt meg kell mondanunk, hogy egy kicsit .. szóval csotunk, mert már teljesen ki voltak az idogelink. Azért szorintunk meg lehet csinálni, csak éppen lel kell léképezni az egészet, ki kell keresni a megfelelő utvonatát, s erre rá kell szánni vagy 3 órát (minimum), de a feladatot azért olmondjuk, üsd meg mind a 4 gongot (a koordinátáik meg vannak adva) majd húzd meg a kart, de úgy, hogy közbe ne érj egy kincshez sem, mert akkor kezdheted az egészet újra ..

Ezután jön megint egy meglepetés, egy úrhajó belseregben vagyunk ismét! Hát persze! Ez az, amivel a földlakók (pontosabban Terro-lokók, azaz mi) jötték. Ez annyira nem veszélyes, mint az előző, de jópofa, mert DEVIL-eken és DEMON-okon kívül LORD XEEN-ekkel is tele van. Csak azok kollektasnak, Rombeljük le mind a 4 LORD XEEN-gépet, egyenként 5-5 millió XP-ért. Itt van egy központi számítógép is (negyon ismerős gombokkal a 3-ból), de hogy mi a kód (ha van egyáltalán), orra sejtos nem nagyon sikerült meg rájónni. Próbáltuk a 3. részben megadott kódot is, de csak GOOBER-ek lettünk így is. Szóval ez az egész kóceráj csak XP-ért meg szint miatt von it, enélkül is beldogulhat mindenki.

Íme a +rejtvény megoldásai:

#### Vízszintes

- 39. Magmaradt csontok: SKELETON
- 33. Fűrge, gyors: AGILE
- 36. Előrelátás varázslata: CLAIRVOYANCE
- 40. Varázslók városa: SANDCASTER
- 38. Vaddisznó: SWINE
- 35. Medin díjo: FISHERMAN ('S FRIEND)
- 32. Erőtes tém: GOLD
- 27. Kétkeszes kard: FLAMBERGE
- 30. A varázslót kedvenc stíllo: PRESTI-DIGITATOR
- 28. SPELL
- 07. MAGIC
- 25. Általi orr: SNOUT
- 23. Besenji várbeli jelszó: THERE WOLF
- 20. Egy lovag, aki inkább a lókat szereti. RANGER
- 17. Elvesztette az elfek szent könyvet: TITO
- 14. ACID
- 09. Varázslat, amellyel legyőzzük a gyongesogot: REVITALIZE
- 05. BLACKFANG vezetője: VAMPIRE
- 13. Úrhajóból kiszabadult: CORAK
- 01. Király botja: SCEPTER
- 02. Athelyezés varázslata: TELEPORTATION
- 03. Mozgasi varázslat: (TIME) DISTORTION
- 06. Bebörtönzött királynő: KALINDRA
- 04. Kis, zöld démon: LEPRECHAUN (Hat, eléggé más a leírása másol.)
- 08. Csillag: NOVA
- 12. Hiba: ERROR
- 16. Íjász: ARCHER
- 22. Durva, erős: SEVERE
- 18. Varázslónő: SORCERESS
- 21. Vár túl a Tiltott Zónán: ALAMAR
- 24. Előholtak városa: NECROPOLIS
- 26. Bölcsesség: KNOWLEDGE
- 77. Nekr volt egy kis sárkanya. XEEN (LORD XEEN)
- 86. STUMBLE
- 09. ERADICATED gyógyítása: RESURRECTION
- 10. SEER
- 11. IGUANA
- 15. Küzdőtér: ARENA
- 31. VULTURE
- 34. FABLE
- 37. TRIDENT

41. ENERGY

73. Becsomagolt tetem: MUMMY

89. Tűz, föld, levegő és víz: ELEMENTS

#### Függőleges

- 28. Tárgyat használatba venni: USE
- 75. Kigyómeg: VENOM
- 09. Grotoszt lény: GARGOYLE
- 72. Gremlin: GOBLIN
- 62. Egy iszavú, akinek ellopták az egy szorvát. FALISTA
- 59. Várakok: MOAT
- 52. Tetes: CRIMINAL
- 47. Amulatt kell, hogy belephess: SPHINX
- 44. Ellinger tornya is itt van: CASTLEVIEW
- 48. Durva állat: BEAST
- 51. Lovag kísézője: PAGE (??)
- 55. Hasonlít az ARACHNID-hoz: ARACHNID
- 66. Vízihüllő: ALLIGATOR
- 58. Rovar, begár: INSECT
- 64. Százlábú: CENTIPEDE
- 57. Félig sas, félig oroszlan: ORIFFIN
- 46. TETHER
- 43. Féreg. DRAGON
- 50. Betegség: DISEASE
- 54. Nyolclábú lábastejú (fejeseáb, lobtejú, sib): OCTOPUS
- 56. SORCERER: WIZARD
- 49. Erdő: MIGHT
- 45. Szellemek városa: WINTERKILL
- 42. Egy torony a Troll erdőben. DARK-STONE
- 53. Pap + varázsló: DRUID
- 60. Félelem: FEAR
- 63. Kisérteties (SPOOKY): EERIE
- 65. CONTAINER
- 74. Élő, de nem holt UNDEAD (Hogy ennek mi értelme van?)
- 78. Vad, primitív ember: BARBARIAN
- 81. A játék készítőjének kezdőbetűi: J.V.C.
- 84. Térképkészítő: CARTOGRAPHER
- 82. Fogoly: PRISONER
- 88. Utazó küldetéssel: CRUSADER
- 85. Földalatti csatorna: SEWER
- 71. Páncélozott emlős: ARMADILLO
- 67. Földalatti börtön: DUNGEON
- 61. Pontosság: ACCURACY
- 79. Szárnyas ló: PEGASUS
- 83. Gömb: ORB
- 87. Félig ember, félig biko: COVBOY (bocs, MINOTAUR, a másik csak lélekben) (Hogy ez a HÁPI néha milyen szellemes tud lenni — CoVboy)
- 65. MOUNTAINEER
- 68. RAT
- 70. STARTLE
- 76. Utazási mód XEEN földjén: MIRROR
- 80. CROWN



Ennyi lett volna. Mi csak a Regleket sajnáljuk, hogy most csinálhatnak megint egy új vedelmezőt a Terranak. Mert Corak lett volna a cím várományosa. Sholttem halála után, de mivel Corak is ki-műt, most újból dolgozniuk kell. Új rész szerintünk akkor sem lesz, de nem egyszer előfordult már, hogy nem volt igazunk!!!

• HÁPI



Well, az *Infocom*-ot nem kell bemutatni a cőölbbi figuráknak — a nagyhiú szöveges adventurák előkövetőit ki nem ismerné még a C64-as/Apple II-s időkbeli? (Mostanság adták ki a régi kalandjátékokat Amigáral) Nos, egy bizonyos **Steva Maritzky**, aki sok PC-s kalandjátékosnak maga az Isten (mint nekem is), anno még az *Infocom*-nál írogatott holmi kalandokat, és azután igazolt át a *Legend*-hez. Nem kell sorolni, PC-n milyen fantasztikus, nagyszerű etc... kalandokat alkotott. Így volt ez a régi, Zork-os időkben, meg persze a *Galaxia Utikalauz* gépre vitelének idejében is (főnylog, nem kell *Galaxis* leírás? Nagyon cőöl! Játék, szerencsére nem lehet a könyv ismeretében végigjártani!).

Nos, először is, pár szó a programról. Sajnos, ezen is érződik a 'minél kevesebb text' szellem, ugyanis ronda Sierrás szokás szerint sokszor végig kell pásztázunk a kurzorral a screen-t, hogy valamit megtaláljunk. De ez még csak a kisebb baj. Nagyobb baja hang. Rájöttem, hogy mi a hancnak kellett jó esetben 2.6 bites digit használni! A digit jó részét csak másodszorra/harmadszorra értették meg. Nem ám, hogy kiemél! (Pedig likkenes datugóram, lefordítottam a sound drivereket stb. — DADA) A CD verzióhoz is volt 'szerencsénk', ami CSAK 44 MByte volt, ugyanolyan csapnivaló hanggal (az animációk valamivel jobbák CD-n). Ez azért kib\*\*\*\*s volt, kedves *Activision*!

Maga a játék viszont nagyon cőöl. Ha a kaland kategóriában összehasonlítanánk a legjobb játékokkal (*Legend's Spellcasting's*, *Eric the Unready*), azoktól bizony kicsit elmarad (főleg a Sierra-stílus és a pocskák hang miatt), de ennek ellenére mondjuk egy *Sierra*-féle unalomlógó bírdolnál mérföldekkel jobb.

A program hangja — az idióta digitől eltérve — egészen jó, főleg normalis hangkártyán (érted *mid* kánya, *GUS*).

Ez egy olyan játék, ami nem igazán nevezhető kalandnak, a szó *Sierra/League*-i értelmében. Az *Infocom*-on egyszerűen vagy hosszúan játszhatunk vele, és mindenki máshogy jut el a végére. Így megint marad a *DOIT*-nál már megszokott helytakarékos helyszíntennivaló ismeret. Persze mindenhol fényképergessünk, amit csak tu-

dunk, mindent olvassunk el stb. Így is ez az eddigi legnehezebb játék, amivel valaha is játszottunk, ennek ellenére mindenkinek ajánlom.

A file/options menürendszer, bal click a jobb felső sarokban. Ne fradjatok, a digit szöveget úgy sem tudjátok előválasztani!

Az inventory-t, a tárgyak use-olását elég nehéz lesz megszokni (bár ez leginkább elég jól kiválta a szöveges gépelést, és legalább rögtön megmutatja, mi az, ami használható). A fényeg benne, hogy a kézzel lehetünk mi tárgyakat, azokat az üres inkesszerekbe lepakolhatjuk, a tárgyak use-olása egymáson; az egyik tárggyal a másik tárgy jobb alsó részére clickelünk. Click a bal felső részére, azt vesszük kézbe.

Beszélgésnél kérdőszóködhetünk az inventory-ból, illetve a hangnemünket is választhatjuk (Talk). Persze minden lehetséges hangnemet, inventory-tárgyat, lotót, hangfelvételt érdekes lesz kipróbálni.

**MOUNTAIN PASS:**  
Kezdőképernyő. Az egyetlen érdekes dolog a tábla alatt zöltség lehet, amit viszont a szárnyas nem enged felszárni, ezért szedjük fel a követ (baloldalt), és hajtsuk feléje. Ekkor zoom-olunk rá a táblára, és ASSUK ki a késünkkel a növényt (kifejelhénk is, de akkor lövd javon elpusztulna — na és persze ez csak a játék vége felé derül ki). Tovább.

**VILAGÍTOTORONY:**  
Nincs sok fennivaló most meg bent, csak a del felé vezető út vaszélyes ismerhetjük meg (amire egy **RESTORE** erejég különben is rájöhelünk).

**A TORONY MÓGÓTT**  
A késsel vagdossuk le az indákat a deszkákról, és kössük (2x) össze velük a gerendákat. Gyertünk ki a folyó!

**W. SHANBAR, BEJÁRAT:**  
Már most könnyűáthelünk, lejszedegethetünk minden a maradék városban. Eddemes most a malom meglátogatásán előtt benézni balra, az első házba, ahol a jobb oldali lakosszékény mind-három hókjak tüzetesen nyálazzuk M. Utalás

Torony. Boos Miller 4 lőszert. Gyertünk vissza a malomhoz (megfordulni, majd balra)



**MALOM**  
Gyertünk ki a másik oldalra, szedjük fel a kulcsot a földről, a vaskerek peckét húzzuk ki. Vissza a városba. No nem, mert ott meleg van, nyugalom és fény! (from *Man*), lianin mint ott volt pár zart arló. **General Store** (falu végén balra). A kulccsal bejuthatunk, az asztaltól az elemet, a kasszából a jegyeket szedjük ki. Az elemeket nyomjuk le a varázsgömbünkbe (bár ózintén azóta a cucc malomnál történő árpolaából, nami villamoamernokl iameretalm ellenére sem jötem rá az alefén, hogy kimerült az alama :) — DADA)

**Falu, jobbra, hátul:**  
Szedjük le a dobozt és a hajtokat. Az egereket, ha lel is szedjük, menten rakjuk be a dobozba. Jezi csak azért éddemes megcsinálni, hogy később láthassuk, mit csinálnak velük a putkanyok!

**Falu, jobbra, alól: lakola:**  
Bejutni a gong megütőgödelésével (*crank*) lehet. Some **Copy Protection** (indulás megvonni a prögöt!), és egy jegyzetömböt kapunk.

**Hátul a falnak, a hid alatt:**  
A kiskölyök nem sok jól kaphatott eddig, biztos örülné a jegyeknek (próbáljuk az egereket rádobni), valami sztykos darabbal dob meg cserebe.

**Malom, másozadzi:**  
Itt az ideje a pohárfőszőnlőnek! Legjobb lesz a lötyőt a nővényre önteni (gyerekek, ez itt nem a Gyűnkúra, el fogja fogadni!) (pousi) Ezután hajtsunk az immár üres pohárból Ezt 3° csináljuk meg, mindig újra löszölve Ekkor már annyira ittas Boos, hogy már ügysem tudna vezetni (click a „Don't Drink & Drive” ikonra), ezért kényszerít a kulcsait Még egy löszöl, és elalul a srác, mehetünk le (szedjük előtte fel a flaskót) (a kulccsal agónylás, majd odalenti jobbra ki **WEST SANDBAR!**

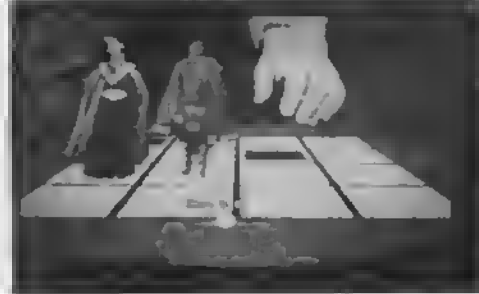
**Bohócazobor:**  
Szedjük fel a könyvet! Először csak lehet, kezdjük meg (font a faluvezér — aki egy viccet fordít le belőle — és a tanár, leni Canuk, boszorka, *Rebecca*, kovács) A tanárhoz előbb vigyük, minél *Rebecca*-hoz, mert az előbbi fogja a lányt beajánlani, hogy képes a könyvet lefordítani. Ha rántunk *Rebecca*-ra (természetesen már miután leültünk és tisztáztuk magunkat), juttassuk le neki, mit mondott róla a tanár. A kovácsot ne sajnáljuk a fordítási díjait!

**Lakóház a sziklafalban:**  
Fürdőszoba, a csaj leül. Somu kódkeres, és ezek után már az ajtón ár köztelődhetünk. A halószobából (jobbra) a tükröt szedjük fel; a konyhában szedjük fel a szappant, a mosdót, a hűtőből a húst, lötsük meg vízzel a mosogatót (fil), majd a szappant nyomjuk bele a vízbe. A híd alatt kapott követ pucoljuk meg. A flashánkat lötsük meg vízzel. Még a házban a bal szélső szobába kukkantsunk be, egy kis palotapincseszörűség mordul ránk, amin egy jól röhög jókarunk.

**Lakóháztól jobbra-fel, alól:**  
A fekerővel a siló ajtaján matatva (oramusztókányban) a ömlesszük ki a lakarmányt, és szedjük fel pár szél répát.

**Még jobbra-fel, Pugney farmja (CoV HO?):**  
Először győrünk a jobb alsó házhoz (a dobozt nem felejtve). Az ajtó ablakát nyissuk ki, pár perc megatorzítás és meghurlyászkodás, miénk lehet a doboz! Irány balra-fel egy telen van a papában, alig várja a fejést. Párzor fejborog, míg rágyőrünk, hogy hívások vagyunk; szedjük fel egy kis szalmát, legyük le az előtérben, és gyűptsuk meg a kezünkkel melegítsük fel. Ezután a termoszt. szobájuk, majd utána a telen (lép) következni.

**Falu, fagyverbot: MOODOG:** (balra 2 ház)  
Játsszunk *Survivor*-t! Készít dofog, hogy elveszítjük; egy rozsdás kard és egy régi érme lesz a jutalmunk. Mivel a játék szabályainak ismeretével később nagy szükségünk lesz, az infó. a jó lögő-lásban léphet, a másik pedig bárhova a táblán. A lovas lötkelészi a mntól, ahova lép, oda már senki sem léphet még egyszer. A feladat, megakadályozni az ellentét következő lépését (hogy ne tudjon hova lépni).



**A kovács (a másik oldalán):**  
Tulajdonképpen már most odaadtuk neki a kardot, hogy pucolja meg. Amikor később vissza jövünk érte (csak akkor fogja odaadni, ha új pénzét adjuk neki), azon látszik (pl. eltörött a 2. erdőben), hogy nem az eredeti. Reméljük meg az ürgét és mutassuk meg neki a kardot. A könyvről itt (is) érdeklődhetünk (2 pénzért tovább azért ne engedjük).

**Kohó:** (a falu végén, az útágazástól balra)  
Húzzuk meg az 1 kart, dobjuk be a Pugney-léte dobozt, majd újra húzzuk meg a 1. s a 2. kart, s kukkantsunk bele a kinyitló hokba. A dídot a flashkából kioldott vízzel hűthetjük le. Ezzel már elöszedhetjük picklock-tudományunkat, ha már a balra így is ki van lva, hogy miniten ingyen azó, aki bejut.

**Boh (1 ház balra a faluban):**  
Feltörve a zárat (pick), kétszer jászuk meg a dobozt, és az előtűnő sípot szedjük fel, a patkányokat ugyiszintén (be a dobozba).

**Falu vége, útágazás, ott balra indulva:**  
Szedjük fel a puzzle-darabokat, majd hátra arc, és a földön levő keresztben rakjuk őket bele. Kis(7) löfögölödi, a megoldás. „Want unsoon at falls mix with ball dropping yields poison for invisibility” (az utolsó szó magától potyan bel). Kevésbé észonyeknek clickelési menet az L azt jelenti, hogy az üres részről BALRA kell clickelni. FI. jobbra, A: feléle; B: alatta. **LARALBBAALBBAALBBAALBBAALBBA**  
Még szedjük fel (sarkon fordulva) a korong-darabot és a két illuminyto-t (baloldalt).

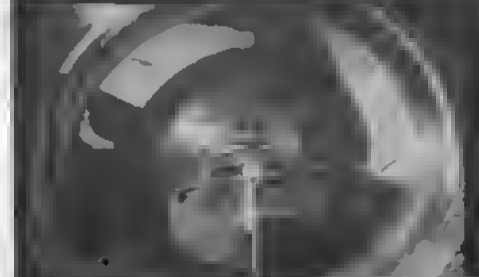
**A hotel:**  
Adjunk egy kis pénzt a nőnek, majd fel, a világlító köveket rakjuk az éjjelszobákba, lámpaoltás... álom *Morpheus*-ról, aki, mint tudjuk, eléggé rosszszón. Utána villanyt, kövek vissza. Meg egyszer lefelé (12 pontért) egy másik álmot is láthatunk.

**Ha irány a nehezebb rész WHISPERING WOODS** (falu végén, útágazástól jobbra, tovább)

Először nehez lesz itt a látásunkkal nem elveszítünk. Csináljuk azt, hogy mind a flaskót, mind a termoszt itelenyomjuk lefelé, és amikor a látó-runk annyira leszűkül, hogy a Tejútja kérdés a program, akkor igyuk meg mindkettőt tartalmát. Lehet, hogy ezt többször is meg kell csinálni (lépáserzés, közmelegítés, nyelés, leigés, lödögés). Akkor értünk célba, ha teljesen kiűszük a látásunk, és kapunk 5 pontot. Azért hagyjunk lefelé a másik erdőre is! Nem kell lötköpoznunk, ha már jértünk a boszorkánál, a denevéreket az erdő kezdeténél eresszük ki, ők kivonulnak (szedjük fel egy kényes guanót). Ha még mincsenek meg a denevérek, akkor az ut S, E, E, S, E, S, E, S, E, N, N, N, E, E, S, S, S, W, S, S.

**A molón:**  
Kongassuk a gongot háromszor, a komposnak mutassuk meg a régi pénzt, majd forduljunk meg és máris a célban vagyunk.

**Baloldalt az ösvény, fel: Canuk konyhája:**  
Bent a tekeréscsirt olvassuk fel a kacsának, beszél valamit *Zork*-ról. Faggassuk ki mindenről, a scrollt és a hajómarokot kivételével, mutassuk meg neki a korong-darabokat => bonyom az üvegbe. Be a hajófedélzetre, click a hajó felső részére a számokkal injuk fel. Győrünk le a kajútba, a rongyot szedjük fel oldalról, a szótlet pedig a leni leolvasott számmal nyissuk ki. A pisztos lemezdarabot a ronggyal lögve meg pucolhatjuk; azután vegyük kézbe a tükröt (az egérkurzor a tükröt fogja mutató), és le *Canuk*, aki láthatóan *Morpheus* lett ut alma alatt, kacsává próbál változtatni, de a DOTT-os trükk a tükrőnél itt is bejön... A scrollt etessük meg a kacsával (ha már el akaruk a visszavarázslolás egyetlen lehetőségét végérvényesen tüntetni, ezt miért ne próbálhatnánk ki? ), ami lovas lojik, szedjük fel. Nem kell lötközi, de fel lehet.



A kunyhó ajtaján van egy mágnes, amit a karddal leszedhetünk. Tansuk a kezünkben, majd fujunk a sípba — kis száthúzószőnyünk lámad, miután a mágneset a madárhoz nyomtuk. A szögről 2° gong+penzmutatással tavozzunk. A *Wh Wood*-ból a kijutás: denevérek, vagy N, E, N, N, N, W, W, S, S, S, W, N, W, N, W, N, W, W, N, W.

**A másik erdő:**  
Be, N, E, E, S° pénztermő! Ha meg nem cseréltünk vissza a kováccsal a lakardot, akkor az most eltörött csapjunk vele a láral! (Get alt). A vak tjeaz: (2. erdő, N,N,W,S,W), epp valami fathatalan embert lödöz. Adjuk neki a lejet (lásd a leghatása a *W Woods*-ban). Gel all.

**Innan N,N,W-le:**  
Ez az előbb már említett láthatóan nó az. Gyűjtsunk gyufát, ha a sötétséget elűni, és legyünk nagyon beátszagosak. Pátszer beszéljünk vele (forduljunk egyszer hátra) s megdob egy kavés *larry dust* tal.

**Innan W, N, N, E, E, E, S, S-ra: Tíra Spirit: Beszéljünk hozzá**

**Innen 2° vllaaza, E, E, S, E: caapda.** Dobjunk rá valamit (nem érdekes, hogy mit, lölszedhető)

**Innan E, N, N, N, N, Hungry Boar Memorial:**  
Háromszor üssünk rá a karddal, és egy újabb korongdarabkát kapunk.

**Innan S, W, N, W, W, W, S, W, W, N, W, W, W: a pok:**  
A később tárgyalandó Tírlőkirály nyaklancát mit tanszuk meg a pöknek, majd használjuk a kardot.

**KI (E, E, E, S, E, E, N, E, E, E, S, E, N, S, S, S, W, W, N, W, W, W, W, S, S, S, E, E, S, S, E, N, E, S, S), irány a Rebecca háza, és mögötte a Vuhura Pita:**  
A 2. időben kapott porral hintsük meg a rothadó húst, és dobjuk be a madarak elé, akik így elhalnak. Szedjük fel a szótlet.

Ha már a sípot birtokoljuk, irány a segítőeggel a világrótorony, adjunk neki egy illuminyto-t és mutassuk od meg a korong-darabunkat, kapunk egy újat, és megemírt, érdemes lenne valahogy ájutni a túldoldala. Itt menjünk fel, és a korlátra kössük fel a köteleit (itt azükseig lesz a *Ben* (hajós) által lenított fogószal). A loken i lúzzuk fel a kötélre, majd dobjuk át a folyón — nicsak, mint egy bomarang, már jön is vissza! A másik végel is kössük ki — így már dupla sziford lesz a palya. A kárlakut kötéldídon szánkázunk át a túldoldalra.

**Templom:**  
a szobortól a pajzsot szedjük fel, bent pedig kerdőszőndjük a kardunkról, majd pedig mutassuk meg: megajldják. Utja ki, fordulás, jobbra.

**Törptabor:**  
Beszélgessünk a törpökkel (*Larry* és *Moe*), szedjük fel a ruhát, vegyük fel. A bal felső irányban van a bányá: odabent L, R, S, R, L, R, S, R, L, L, R, S. bányalámpom. Entől a mayor házában is érdemes nézelődnünk.

**A Tírlő-járatok:**  
A káblót dobjuk fel, a kardot vegyük kezbe, és győrünk be. Lemadjuk a lótkokat, s miután végignézünk, irány a kunyhó 'túlonterem', lémisszaggassuk (simán a *Thiaalan* ikonnal), amíg oda nem adja a nyaklancot.

**Ismét Waal Shanbar a híddal** (hátlunk mögött a lóutccal) szembefordulva, balra lesz a hajókölcsönző. Ha már sikerült lefényképezni *Rebecca*-t, akkor mutassuk meg neki a lénylepet; a meg nem, akkor egyszerűen kérdezzük a nőkről — egy levelet ad. Kérdezzük miug a nyakában lógó kötélről. Fizessunk a hajója használataert, ahol a motorháza zoom-olva, szedjük ki a patkányokat a dobozból és tegyük bele a motorba.

**A boazorkány** (ha beúhunk a csónakba) ez is eléggé cikis helyszín lesz (irány ember, annyi megoldás). Adjuk át a leni említett levelet, és szedjük fel a pálcáját. A denevértől még hagyjuk. Visszatérő repülhetünk legl utunk is, de a mosásában a bottal lapogatódzva (rakjuk le magunk elé, ha nem áll szilárdan, akkor gond van) 5 pontot kapunk 7-8 kó után kijutunk. Ha már megírtettük *Rebecca*-t a könyv megmutatásáért (+ a magnó), a boszi is lefordítgat egy viccet, ha odaadtuk neki.

**A denevéreket a Whispering Woods-ról a lehéniól** kéredezve szerezheljük meg. Ha már megvan itt minden, és a viccet is lefordítottuk, adjuk oda neki a huzajos levelet.



**Ciffa of Depiaation**  
A köteleit kössük a lárhoz, és müsszünk le: a komediás-klubba. Itt mind a négy viccet jászuk vissza. Ekkor megint kapunk egy disk piece-t.

# Befejező szakasz:

Ekkorra már a negatívokat is látjuk a fotoalbumban (hogy hogyan tűnt elő a látens kép, nekünk fotokémia-műkedvelőknek, rajtoly elarúlna vala ki?). Két kép ugyanazt a sziklafalat ábrázolja — vagy mégsem? Csak nem illuzóráj? Gyerünk oda! Itt dobjuk előre az immár (remélhetőleg) egyben levő korongot.

A keletelykapok: lógnak az ljjal

A bajjál

Igyuk meg a varázslóbyót, és játsszuk vissza a letelemtől remegő orkoknak a kiskutya morgását.

A hid:

MINDENT ami csak nálunk van (min 7 tárgy), rakjunk le, és csak akkor mehetünk át.

A végjatak: Survivor és Morphaua.

Ez már sokkal nehezebb lesz, mint az első játék, ugyanis a lóval vagyunk. A lépések sorrendje:

1	8	15	10
14	11	4	7
5	2	9	12
XX	13	6	3

Pár vicces húzás, amit még megtehetünk: ígyük meg a Láthatatlanság falát a karakterek előtt, szórjuk őket meg a hamuval; dobáljuk meg őket egérrel, patkánnyal... Huh és mehetünk is **DADA**



Elég nagy csalódás volt anno a LSL5 (meglepően fantasztalan és illogikus volt a játék), hiszen csőre Sioriaék azóta összeszedték magukat, így a játékban megjelenik egy csomó jó poén (nem egy DOT vagy egy Eric, de azért kull!). Szóval csőre ez is jut 286/1M RAM-on és GUS-t kiűződen kezel! A prog. ellentétben a CD-vezérlőt kiadott preview-val, NEM SVGA-s PC-n... A kezelés valószínű változott, ugyanis most a cselekvésmenü és az inventory permanensen látszik a képernyőn (load/save/quit pedig a képernyő feljén click-elve).

A játék alapfeladata, hogy keressük meg mindazon csajokat, akik valamilyen hüvely színvednek, és teljesítsük az óhajukat.

Miután végeztünk a megilletődött verszegeny intro, a pull mögött álló csapat (Gammie) rohanjuk le, átadja a szobakulcsunkat, és főbbazón be az ed click után) elmondja, hogy a dokl logyessző csodarnasínájába belealt a fiász, és már nem működik, pedig ő szinte csak ezért váltott itt munkát.



Visszatérve Gammie problémájára, a kérdéses gép a portától balra az első képernyőn lesz (bő majd a jobb szélső ajtó). Bekapcsolva a lőnpip csót, látjuk, hogy a piston elmozdítása pocsek, mert leengeli az egész előlái-rendszert. A piston helyrepolozása az etkezőből (portától jobbra 1 screen) nyíló konyhaiabari kufassuk át a kukákat. Főhósnak lel egy kannányi zsirt, és le rakja a kukák közé. Szadjuk fel, majd ezzel click a piston-on.

Új bekapcsolás a kapcsoló mögötti vákuumcső tyukas. Ezt befektetni a következőképpen lehet irány a Weight Room (ki, második ajtó balról, előle 2\*, jobbról). Van itt a screen jobbra illesztésben egy ázó-fogyasztó gép. Első látogatásunkkor ezt még használják, ekkor elegyedünk szoba Thundarbiól dol, aki perit a lijjebb levő gépen előlt, majd ugorjunk ki egy pillanatra, és vissza.



Mitadjunk a helytakarékos hímmodszemét! (Tartalékon tartom magam az Eric the Unready 2 megjelenéséig!) — DADA) Először is, most már némi pártizariósnas megfigyelhető a játékban (általában mindegy, először melyik hólgyet 'előgrúguk ki'). Így az alánú ppptial-miatt elég flexibilisen lehet kezelni!



A szobakulccsal gyelünk fel a jobbra levő lép csőn, és be az ajtón. Elsősorban az asztalon látható cetikeket nézzük át, a telefonon próbálgassuk ki (hívjuk fel az összes házszolgahatást!), valamint lálogassuk meg a mosdót (első ajtó), ahol próbáljuk ki (zppzár-ikon) a WC-t és a mosdót. Je, ez utóbbit roszadás vize ad! — Ehhez nem ártana szerelőt hívni, 76-os telefonszám.

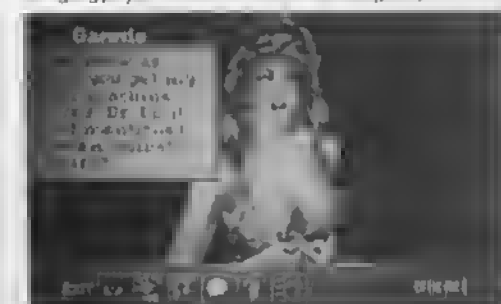


Ekkor szedjük fel a lent onlított masinra gumóvörst, vissza a doki gépéhez, use.  
 Ezután az derül ki, hogy a szűrő tömődött el fűcskán felpuffadt a középső géphez vezető egyik cső. Mivel az jól láthatóan csavarokkal van lezárva, ezért először a csavarokkal essünk neki.  
 Erre a kővetkezőképpen lehetünk szert miután a szobánkban kiszűrtük a tozsdás vizet, és lehívtuk a 76-ot, hamarosan megérkezik a szerelő (amikor először visszatérünk, már ott lesz). Beszéljünk Irozzá, ahogy ott fekszik a mosdó alatt, majd a pick ikonnal ketszer clickeljünk a számszámot tartó kezén. Idszedjük a tozsalójelet és a franciakuccsal.  
 Ha akkor érnénk vissza a szobánkba, amikor már rég végzett a munkájával, csináljunk más baji a WC-papirt nyomjuk be a WC-be, és eresszünk rá vizet (akkor, ha már megvannak a szerszámok, már nem tudjuk túldinésíteni a szerelőt. Abbéli kérdésünkre pedig, hogy hogyan tudják ellenőrizni, hogy üres-e egy lakosztály, nagy neregőkönyv-désünkbe közzük, hogy ők MINDENT tudnak), majd telefon.  
 Tehát, a csavarokkal lazítsuk meg a csavarokkal; kéz-click a felső részre, szedjük ki a szűrőt. Mivel nagyon kemény mosogatógép van baloldalt a konyhában, vigyünk oda, pucolás. Ezután rakjuk vissza, click lefelé, csavaroztatás.

Még egy lesztbtkapcsolás, egy idő után konstáljuk, hogy már lényeg működik. Kapcsoljuk le. Mohotunk is a nagy hírrel a porta szépségéhez. Akikből rögvési kiderül, hogy alul bizony koránisem az, sőt, egyenesen visszataszító (most közi, hogy ezért vállat szigorúan csak pult mögött munkál, és már valószínű azt is értjük, hogy miért el már jó ideje cőhbatásban.) Felvisszük a dokis pózt, megháldozvén, nem akar-e lenni az első áldozt. Óóó, páciens, és már megyünk is vissza a "szopógéphez". Még a törőlközös üige izedenkedik ("Mi az, ami a csajnak van, és nekem nincs?")



Ha a csaj lefekteti, kéz-click a, etc. Hamarosan közi, a gép szutyogó hangja miatt ő is akar valami szopni a kúra alatt. De ne ugorgjunk, csak egy narancsot kör... hány a kátyúja, ott leködünk bele a lejtőbe (középen, a napernyők alatt), és leködünk egyet (külön kell ezt is lelézndm). Adjuk át Gamble-nek, kis szöveg (molyben mmar sokad-szóna a linkéna beszélünk, hogy lehetően adja meg a jussunkal), most egy kis homlokfűstölési kére. Ha megvan már a törőlközönek a szobánk ilótt kocsiól, és azt akár a rozsdás, akár a tiszta vízzel áttattuk, akkor azt áladhatjuk, legfeljebb ki eszt panaszkodni log. Ha löbb pontot akarunk összeszedni, hány a konyha, nyrszuk ki (jobboldalt) a hűtő ajtaját, nyomjuk be a vizes törőlközőt, és zárjuk rá az ajtót. Ugorgunk ki, majd vissza, és lelézndlihetjük az ammar megacool hűstőszert. Végül a csajnak már csak ásványvizet kell keresnünk (jobbba 1 screen a portától, a ló folyosón, "Meg egy ilyen izellen és hűlerazott dolgot").



Ahogy vartuk, a hna vizigztervél Gamble alaposan kikosarnz. Egyeden ándéka a számunka a zsrpárnának tartalma, amivel a lámpáat (a len-garbanon click a homokra, ahol láthatóan van alatta valami) már megtörthetjük (click vele a gép előtt, a screen közepén látható kuffelegsége). A lámpást a Blues Kocsmában, a pult bal végén ta-

latható gyufával gyújtathjuk meg Gyulagynjás zippzr-ikkonnal click a gyufára.  
 Ha m a kocsmában meg nincs előadás (amiről a kocsmárosnak csak egy véleménye van: "Az énekletése még mindig jobb, mint a nyalodása"), akkor keressük fel pl. Rosa-t, különben elkezdhetünk alakítani.  
 Burgundy log énekelni. Ha a kezzi clickelünk a mikrofon (mely pontos specifikációját szintűgy le-kérdezhetjük, műszakiak!) színpad alján levő csatlakozójára, az kicsúszik a helyéről, és egy kis időre szünet lesz, amíg "prof" műszakiak nem érkezik. Ha már találkoztunk Shamara-val, aki egy jellegzetes ölelteni liba, és az ilyenek az ilyen-m biztos szeretik, el próbálhatjuk csenni Burgundy giláját, de ez nem log mehni, mivel az nem STEAL gdr... (gy.k stufalopni, staafigilár: jellegzetes country hangszór. Aj de pmti szö-jetek.) Próbáljunk meg inkább beszólni a csajjal: emondja, a kugyaszta vár, és jól asno meg rthany pohar bor... Boos a country-időzetekért, ugyanis pontosabban aórtól van szó, aminek megszerze-séért a kővetkezőket kell lennünk: a kondite-mből (lásd a gumiszelalel) monjunk jobbra egy-szer, és masszúruk le az egyedlen üna dobogó-ja. Erre az enyhén lesztikus hajlamú edzőnő a mi destruktív mozgásunkat nem bírja, s az órái tolosztálja. Gyertünk jobbra az emelvényhez! (Eléggé lura lesz előre a felülnézet). Beszéljünk a vezetőre, Cayhez, szórakoztassuk, miután a kezben levő azonosítókártyát a szem-ikkonnal megnéztük. Miután alsútűtött a fuicsábbnál lúcsább pódnokkal (pl. "Levegőtem az ujam, ha nem edod oda!"), végül megszerezzük. Egy gyors szem-ikon a kártyán, jó, mágnesszék! Ez már la-lán nyitja a kert jobb végén a kapuzást! Szóval az ilyenek lelulizáozott szemétyek leincsak a ven-dégnek üdvözlésének jogát tudhatják magukénak! Sajnos ez utóbbit nem próbálhatjuk ki, mivel a kalya hatalmas, előtől duzzadó melkasunkat teljesen ellakmá, ha felülzónk.  
 Ha a kapu a kalya segítségével áttutottunk, a sá-loiban a két alak közötti kosara clickeljünk pick-kei, majd a sőrel vissza Burgundy-hoz, miki-ki húzása Sajna, amikora kegyeskedik lehajteni a 6 üvegnyi pre-pist, inkább tovább énekel. Gyertünk el meg újabb hat füvegőt! Ez már hatni fog, randra hlv, amire rögvési licapunk és a szau-nába invitáljuk őt is, csakúgy, mint előbb Cay-t.  
 A szaunához szükség lesz egy törőlközőre, amink már nincs (lévén, hogy ott maradt a hájszi-vasnál). Ezt vagy a Health Spa törőlközőkölcsön-zőjétől szereztethetünk (click a vendágkönyvére), vagy a kiskocsiól.  
 Hány a törőlköző, kéz-click a jobb alsó szek-terryra, majd a törőlközővel click ragtunk ádóh-zunk.



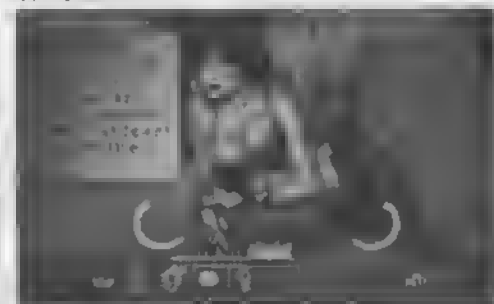
Gyertünk fel 2. (szálfundó-szoba), majd be a jobb-ról 2. ajtón. Szauna. Már m log várni az énekes, és hamarosan Cayis megoikozik (akinek beszo-vezését később lijuk le). Innentől egyre kevésbé leszünk az események alakító, inkább egy-mással beszélgetünk, bennükkel meg állandóan leugalnak, ha kőzbeszölünk szrx ajánlatlankkal. Legostobább húzásunk az lesz, amikor az összes vizet kiöntjük a kátyhára. Közben szépen elszel a két leányzó.  
 Egyetlen nyereségünk a karkölő mrazd (bal há-lul, a padon). Jó hűk lévén, hangosan megigé-rijük, visszaadjuk, a program ikontráz, hogy "Ugy kégyen". Kifele, az áldokzés (szekcióny nyitás, majd click a törőlközővel ragunkon) előtt meg zuhanyszunk lv (ugyanitt, a jobb falon luskelőd-tekünk!)

A törőlközőkölcsönzőtől nyíló bal oldali ajtó Rosa birodalmába vezet. Beszélgetssünk, kibóki, valamint specr ajándeket szeretne, és cserébe. Ha körülnézünk a szobában, láthatjuk, tele van mindenféle viággól => hozzunk neki azt! Az épület lőfolyosójától balra levő tozakkal ne pró-bálkozzunk, mert "a gyokerek hosszabb, mint le-meged". Smán csak kapjuk fel a szobánk aszta-láról a zőldsegeket! Itt áladuk, megint elszaba-dul a lantázda itt is levuközöl a csaj, azért meg-ránk kérdez, hogy kézen állunk-e ("Persze, ha-minc erre csak emeltem!"), majd célja ádóke-

ben az egyik hatalmas emberre viággólúsz lusz kol.  
 A szeánsz egyében eredménye egy orchidea. Ha a főportától balra a 2. screenen lemegyünk, a szépségsszalobon egy másik leányzóval, Sheblae-yel találkozzunk (a jobb alsó pipel asztal mögött). Ő egy új ruhát akar, mint bár jutott a ma-gát az anyaszabályhoz (Vaal, Vidi, Viss -jöbör, lássam, bevéseroltam), de mostanra ellongyolta (vagy inkább csak megunt) a régt. Ezt az enir-kesnő szavaira visszaemlékezve kereshegyük meg; amikor szaunába invitáljuk, a színpadon hátraémet áldóztm hány a Blues Kocsmá, lel a színpadra, majd hátra.  
 Ha megajándékozuk Sheblae-t Burgundy ruhá-jával, egy kis ojszakai lövemyt lögyottva mvtól. Ezen nem jelenik meg, amennyiben nincs nálunk kondum.  
 Kondemőlt szerezni akkor ludunk, ha az asztal-on KONZUTAN nézünk körül, miután a Itzmeslet már anno felhívtuk a fűrdőszoba hányos kelleket kapcsán. Ekkor találunk ott egy pros cedit, me-lyen a 75-ös számon a Turn Down hirdetés magál egy speci ájándékkal. Telefon, ki, majd vissza-nocsak, egy óvszer van az égő végén!  
 Ezután már csak a kondummal clickelünk két Sheblae-re, miután párszor a kézzel íadclickelünk és beszéltünk hozzá. Az "aktus" végeztével, ébre-dés után, megijünk még vissza a fengurpatra!



A kővetkező karakter Thunderbird a body item-ben. Mivel állítása szerint azoknak mind meg kell lenni halmai, akik őt a hűtye hosszú és alpaí pol-gán neven szólították, ezért a kővetkezőkben ma-radjunk eme nregszólítás mellett... Neki egy új billanca kell.



Ha kimegyünk az épületből, és megpróbálunk el-izkolni, a lödten egy órbodé mellett kell elhalad-nunk, aminek lakója nem igazán enged el sonkt, nrig az nem izede ki a számláját. Viszont pont neki van egy pár bilincs — ha ezt őt a nálui lel próbáljuk szedni, az eredmény katalpulálásunk lesz. Megoldás: az elhalalozásunkkor krt meg-je-gyzés alapján próbálunk vanálni, az őt figyel-mel eltérteni!

Hány a sárhindós szoba, és annak is a bal oldala, n két zuhanyszőnyeg között. Kéz-click a nove-nyekre — azoknál lepakoljuk, és szabóddá valik egy miulepcső a fent kukkoló kamerához. Ha a csavarokkal essünk a kamerának, akkor azt al-állíthatjuk a női zuhanyszőnyeg felé (ami azért biztos elég sok izgalma okoz majd a vonal mász-végen).

Ekkor már elcsenhetjük a kárpelencét, ndjuk Al Thunderbird-nak.

Még elhív a csaj a szobájába (ami nem mond meg, hol van), és felép. Kezdjük el keosgálni! A szobából a kopogtatásunka kiszűrődő zajok anél lamiskodnak, hogy szinte mindegyikben rendezen ügk az ipart. Ferverzebbük észlele né-hány kellemes benyögést is találhat el a szór-um, pl. "A nagy lenet nyisd ki, inkább folytassd a Tampon A Nadiagbaj-járköl". Te vagy az, XY? Hazad a vendémet?

A portától 3 screenre balra, középen lesz "kődvé-szűk" szobája. Bar rögrön közi, hogy nem ben-nünk elvrt, de azért engedékennynek bizonyul, és nem szverzősítő lelulapasa után ő is szől, hogy velközzünk. Keménynydik, keménynydik (a hely-zet)! Végül úgy porazt kól a nyakunkba, a másik

végét az asztallámpára, és asztali körké-  
kerget az asztal körül.  
Egyetlen nyelésünk a poráz megmaradása.  
A sár-szobában egy másik segítségre vágyó nő-  
vol, **Charlotte** tal találkozik (a jobb oldali kád-  
ban). Ő, mivel nagyon szereti az elektromossá-  
got, jövedő, és még nem észlelte a szolgá-  
lati cselébe 6 db babelelemel kér

Ezeket talán próbáljuk meg kiszedni a hull tixis  
herkentyűjéből. Ehhez azt használjuk fel, hogy  
amikor megfordul a jobb alvegen, akkor mindig  
körülneéz, hátha talál egy gyulát, mert szívesen el-  
szívna pár slukkot. Ekkor dobjuk meg egy gyulá-  
val a **Blues Kocsmából**. Elmegy egy kis időre, mi  
pedig benézhettünk a kocs motorházába (köz-  
lön a ülés mögött). Na, ezek bizony túl méreles  
akkuk, ezeket nem tudjuk kiszedni. De addig is,  
ha már mi pörül járunk, akkor keverünk be Art-  
nak is, legyünk lónke a motoráramkört (a liancim-  
kulccsal click jóval a leher elemek lelett, a veze-  
lékeknek). Alighogy kihúztunk pár zsírt és  
visszatértük a fűdelet, Art megjelenik, és dühösen  
konstatálja, hogy nmi indul a járgány. Elkezd  
bámulni a motorházat. Mivel előbb-utóbb kiszur-  
juk levékenységeinek penodicitását, szőlünk  
hözze. Megker, tartsuk a lámpát, amíg bent  
marad. Szem a lámpára, nocsak, 6 elemnyi  
nőlelemnek lünk!



Amikor visszaül a kocsra, és az beindul, a kez-  
ikkal az inventory-ban click a lámpára (az ele-  
meket ellopjuk!).  
Ezután vissza **Charlotte**-hoz, és adjuk át az ele-  
meket. Megemlíti, találkoztunk majd az **Electro-  
Shock** -teremben, amihez a jobboldali, elektroni-  
kus kódzáras ajtón át juthatunk el.



Mivel a program is közli, hogy kódokkal nem is  
édesmesés kísérletezni, vegyük észre a konnektort  
az ajtó mellett. Nocsak! Valami is hozzáértők  
mondják is már: no igen, a zárta mert elektrosokk  
nem ekkáig tartja azt egyben!  
Káboli a pipeti-teremben szerezhelünk (lásd  
**Shablée**), ahol a búról a második asztalkának a  
tápellátása megszünt, és a kábele a földön tek-  
szik. Szedjük fel, és a másik végét pedig csupa-  
azítsuk le! Ehhez nem kell a konyhai bardot  
igénybevenni (közli is a program, hogy ez nem  
'Hack and Slash' játék, az RPG-s modellutók  
tudják, mitől van szó), hanem egy sima kéz ikont.  
Dugjuk be a szűszobában a kábelt a konnektor-  
ba, majd click vele a zárta' az elektronikának  
anyit!



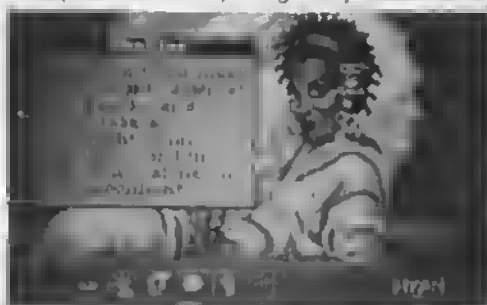
Be, **Charlotte** ugyanis megjelenik, és levele-  
kötve lefektet az ágyra, majd elkezd innálni  
az elektrodákkal és a feszültséggel. Mivel az ég  
világos semmi sem érzünk (és értünk), és tur-  
csaljuk kettőnk nem éppen mindennapi lesitely-  
zetől (a nő áll, a férfi lekszik), tesszünk, hogy  
egyszerűbb volna egy rendes ágyon csinálni. Ő  
azonban határozatlan, és mivel megtalálta proble-  
máink lottását (csak amikor a feszültséget  
maximalizálta, akkor vette észre, hogy azért nem  
érezünk semmit, mert kicsúszott a kábel a generá-  
torból), pillanatok alatt betesz nekünk  
údana még gyereunk vissza a hátul, Italia levő  
gyűlölet!

Már volt szó a lityde hajlamú Cavról az aerobic-  
teremben. Itt az említett óra-előntásos mód-  
szertel szóra bírjuk, elmondja, hogy esetleg szí-  
vesen szaunázna velünk, ha hozzá a barátón-  
ket is. Egyszerű a megoldás ezután kell  
**Burgundy**! megkönyékeztünk!



**Marilyn** vel az uszódmedencében találkoztunk.  
Ide úgy jutottunk be, hogy a szobánk mellett álló  
használati felszereléseket tartalmazó kocs há-  
talo letéről (szem-click a letón) lemarkoljuk a fog-  
lónlat, a lobogó bár part felé eső részeről pedig  
a napszeműveg lokol. Ez utóbbit nyissuk ki, majd  
kétszer click a kéz-ikkal a tartalmán egy ken-  
dő és egy napszeműveg van benne. A kondőre  
clickelünk a logonálál, és máris kész van az ap-  
ló lüldőgatyá.  
(Mindaddig partközéltben lesz a medince uszó  
bánya, amíg a szeműveg-lokol fel nem markoljuk  
lőtal).

A földönacsi közvetlen a medence mellett, a bok-  
lok ledeztitásban vehetük fel (click vele magunk-  
kon). Ezután click a kéz-ikkal a medince ví-  
zen' belele.  
Nocsak-nocsak! A bárvendégük holmi uszógumi-  
kon üldögélnék, így nekünk, csapkodva, semmi  
keresniüközni közöttük! A megoldás: az ugrólo-  
ronyitól jobbra fel a földört lesz egy leeresztett  
uszógumi. Azt szedjük fel, és a konyhában a nik-  
lobusz meg levegővel bíró kerekéle clickelünk  
vele, mivel mi egymagunkhoz képtelenek va-  
gyunk lefújni. Ezzel már a vízbár közölőbe me-  
lőszkedhetünk (ha a vízben vagyunk, click vele  
rajtunk!). Szem a búrta: bezoomol, közel mehe-  
lünk (szenzációs Larry mozgása!).



A csaj nmi nagyon tudjuk szóra binni, ezért jó  
(?) szokas szenni) lendelünk neki valamit a víz  
alatt figyelő pincéi hölgytől. Ezt úgy kell csinálni,  
hogy meghúzzuk az uszógumi-állatunk farkát,  
vondig moxotunk bizonyosságaként pedig a  
szobakulcsunk lemtutazása szolgál!

Hamarosan flegered a csaj nyelve, és elkezd  
múszelni arról, hogy ő mennyire gyűlöli a lörve  
nyekit. Kb. 1 perchnyi izgalomfokozás után kiderül  
élete lő problémája: a fenti ugródeszkát naponta  
csak lőszer lehet használni, pedig ő egész álló  
nap azt szeretné, és lőadásul a szexuális poten-  
ciája is nagyobb odnlent.  
Mivel nekünk csak ezen utolsó beszólása a fon-  
tos, járunk utána. A medencétől balra bámuló  
uszódmenter szőlünk le, míg oda nem adja az  
ugródeszka kulcsát, azzal masszunk fel, és a  
magasban nyomjuk bein a szappanba a kulcsot.  
Arnd, innen a többszáz mételes magasságtól

már — megtávozott, önbizalmat vesztett vadkeni  
— nincs visszaül ugrának kell



Miután csóttával határos módon, a lizika lörve-  
nyének abszolút nem engedelmeskedve egy  
szél horzsolás nélkül kikécmegünk a medence-  
ből, adjuk vissza a kulcsot (elsőt itt a program  
egy **Monty Python**-os poent (Series 1, part 1, *It's  
the Arts*), de azerencsére a már az elődőlton is  
lőraszóló végkifejlet elmarad a sértett fel, termé-  
szelesen jelen esetben az úszóállaster, azonnali  
beszólása után).

Alőközés, be a portára, és a puft jobb oldalán le-  
vő szekrénykőben kezdünk el lőukálni. Hamarosa-  
n lőelszodunk egy kulcsot; click rajta a feszölő-  
vel, és meg is van az átkulcs!

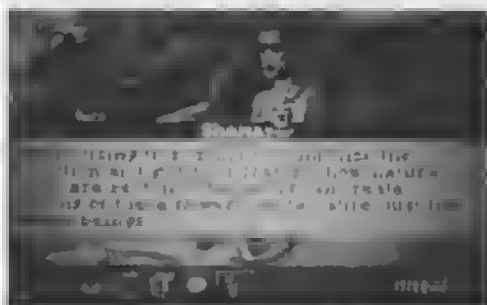
Vissza a medencébe **Marilyn**-hez, és adjuk át a  
kulcsot. Hemen, estele meghív egy kis ojszakal  
puknikre odaient, amire, emlékezőven szexuális  
sának lősmérveitől mondott szavakra, lőrinészele-  
sen boldogan elmegyünk...

Fent levetkezés, **Marilyn** említi, hogy ő az élet a  
azaralam és a boldogaag nagy kérdőseim lőgő-  
dik már időfőlen idők óta, és nagy-csendesen lő-  
lünkbe sügja a neyyvenkettől a nagy lőtkot. Ez  
annyira kiakaszt bennünket, hogy egyenesen lő-  
hálálunk a deszkáról, és az egész üdölőközponi  
szeme lőánára, lőlektorok kereszttűzében, anya-  
szólú meztelenül parádés akrobatabemutatól lőr-  
tünk.  
Végül, ha már minden elődigi hónuszuccal  
összeszedtünk, kőany **Shamara** lakja. Mint már  
említettük, életunt a diárgán, és a mi lőeladatunk  
az, hogy visszacsábítsuk a valós életbe.

Először is, a konyhában kell az élet-lit mellett  
kapcsolóállátára, majd hui bamászunk, a pilos  
gombra kéz-clickelni.  
Odafent balra, majd szem-ikon az erkélyre



A csajnak a kovelkázó dolgok kőllanak: az oic-  
hidaa, a kőrkötő, a gyaman (nyekörv), a nya-  
kunkban az aiany medálból álolvadt 'modam  
azobor', a Bőlcasaaaag Szaval (amit azóta sem  
mondott ki hangosan Larry!), gyűrű (**Charlotte**),  
gomba (**Shablée**). A gombat a fagyigappal (a  
azobank mellattit) 'kőeztük ki'!



So, nem egy roasz játék, érdamea vagly-  
játazani mind a PC, mind a hamatoaan  
megjelanó Amiga verziót!

• DADA

Mostantól kezdve „kissz” meg fog változni az öszzkép. CSAK a FONTOSABB játékokról fogok ezentúl írni!! Hogy miért? Ez ki fog derülni a jövő évi első számban. Ez még egy utolsó bú! (Inkább bő!) gatyás elcsúszás

## JINXTER / FISH

Ennek a kát — eredetileg — MAGNETIC SCROLLS játéknak a leírása mai lement a CoV-ban... rettentő NAGY baromságok (—ezért is mentek la?), tehát mindenképpen be kell szereznod!!! A JINXTER leírása a CoV#26-ban, a FISH!-é pedig a CoV#14, 15-ben volt. Az elsőben meg kell mentenünk a Világot a végkipusztulástól (—miért pont En?), NUTS#?, a másodikban pedig mint interdimenziális kémügynök szereplünk, itt nem kell a Világot megmentenünk!!! Ugyan, csak a Halbolygót, amiől a Hat Halálos Uszony akarja leszivattyuzni a vizet (—inkább a frigóban tárolt nadúkat szivattyúznám le, jelen és állandó pillanatban!!!). Felfedatunkba egy ún. gazdást/parazita interface segít (—aemmi bej, már hozom a zubbonyt!), mert ugyebár mi halak vagyunk (—mondom, hogy kell a zuszony?! Te IOI ég, már én is becsavarodtam: a ZUBBONY!!!). Sok szerencsét ezekhez az ISTENI ADVENTURE-ökhöz, az aliró szintén CSORY, csak egy lágy CONGRATULATIONS-t mondhatok.

## CORRUPTION [CSORY]

Ez a játék is, egyazon eszközkészítéssel készített képekkel telli adventure mint a FISH!, és a JINXTER. A három pontosan egy-egy teljes LEMEZe tér rá (—magyarul kis kazettások NE kereseték, mikor programokat kértak lótem!!! Ok?!). Erről a játékról annyit, hogy NOMEN EST OMEN, bővebben majd talán egy leírás aiejőig...

## CARMEN SANOIEGO [CSORY]

Azt hiszem, az első része készült el (—klvételesen, ld. Bard's Tale 3., Dizzy 3., stb...), mindenesetre egy-egy hihető bűnözőt kell végigkérgetnünk a Föld nevű unintelligens sárgólón. Persze, ezért

## MAGIC CANDLE [CSORY]

A maestro hatalmasokat alakít, mire az az újság kijön, ugyan sokaknak NEM LESZ új hír, de a PLUS4-esek 90%-ának NEEEEEEV!!! Szóval: OERUWIA-ban tők normál FANTASY-ólat zajlik, a IOI és a 'bad' egyformán inogtatja egymás híveit... a király, Rebnerd azt nyugisan nézegeti... míg a lovasába nem képnék. Ugyanis a Birodalmet fenntartó Magikus Mecsso elfogyad, & az óiók ahúnnak, OROKRE!!!? A király minket kól föl arra, hogy mazo módon nokialljunk egy kib\*\*\*\*t sok(k) helyszínből/térképből álló játék végigjátszásának, amibe a CoV ED-DIG kb. 22 oldalon segített (CoV#23., #29/30.), de van még hátia pár oldal!!! Tehát ez egy ISTENI játék!!! Fő allenlábasunk OREAX lesz, aki szabadidejében démon, különben meg szintén. Lehet, hogy ő csinálta az egész felhajtást? Nos, LUKAS-ök előre (—igy hívják a főhósti. Nem tudom, de én rögtön átneveztem, s mivel csak 5 karakter lehetett, a célzatoss VOOKA nevet kaptaj... egyébként CSORY a 4 lemezoldalas játékból 2 oldalalatt csinált, tehát EGY LEMEZ az egész!!! ...mint látható EZT a NEWS részbe szántam, de végül is egy kiegészítés lesz a harcról, és plusssz par INFO, mert kérték... a csapat. Lukaa (Vodka, Beer, etc.), Rexor, Zyx, Effun, Sakar és Alhan, aki egy tűn dnyémántcsiszoló, azért hogy legyen valami pénzünk is. Egyébként Effun, a rőp harcos helyett behelyettesíthetünk egy



elkapni sem ért, a biztos megtaláláshoz sok kis apio inlábál iakhatjuk össze, hogy agyáthalán ki is tehetne a büntényt, s meire menekülhetett. Good WorX!!!

## POKOL ANGYALA [OPTIKA ANO Big Bear]

Allitólát át lett hozva PLUS4-re. Még nem írtam, azért elvérom vakkító!!! Egyébként leírása a CoV#29/30. számban, amit egyébként la érdemes megvonnod a csodálatos PLUS4 SAROK, meg ugyebár a MAGIC CANOLE leírásának második része miatt is (az első lesz még a CoV#23. számban. Ugye tudod, hogyan kell megindelni?!). Azért közelebbitként annyit a játékiól, hogy MAGYAR SZÖVEGES, és egészen IOI ótvózi az arcade/adventure elemet, előre megadott parancsok közül választhatunk, az előrehaladás pedig a joy segítségével történik. Szóval egészen újszerű és a grafikája sem rossz Remélhetőleg +4-en is letesztelhetem

## SÓTÉT MANCS [TBF]

A Mt. coder volt Ollan rendes, és alküld-le nekem — többek között — azt a kedves arcade játékot, egy macssszal kell

máskélnünk, a végeél a gazdi megtalálása, természetesen ehhez tárgyakat kell gyűjtenünk. Akadályként van pár túske és kutya, azokbe nem kell beleszaladni, az egerokbe viszont pont ellankezödög. A maccs animációja lők COOL & MOOO!, a „nemkonvertált” játékok között megéidemi a IOI minösnést (sőt...). Betöltés után egy PC 286-os „képe” jön be... itt be kell írni egy kódot. Ezt majd a TEL-JES leírással és tőrkáppel együtt fogom közreadni!!!

## RAP ADVENTURE [TBF]

Ez egy kép nélküli azövegao adventure, a végeél összedobni egy RAP-lelszerelésre valót és eljutni a diszszkóóba. Háááát, nekem ilyen kívánságaim nincsenek, de az a játék IS kategóriájában COOL & Yikás!!! Valószínűleg ENNEK IS leadom a leírását és lehet hogy a tőrkápet IS...

## HILLTOP CITY [TBF]

Ilyen címan készült egy képekkel telli adventure, de talán mire az a szám kijön, már kész is van. Akkor majd megy a leírása és tőrkápe(?)!.

• Jahny©©™/Mr. Acetaca (Simon János)

szintén kézműves karaktert, bár kevésbé IOI harcosok, de sok pénzt hoznak a konyhára (telán Miko megtalol a cölnek, lélszerelt lómkovács, s nem is tesszek a pontjait... Dálin talán meg Ióbb, lórp lómkovács, és így a csapatban ő lesz a legarósebbt!!!), csak arra vigyázzunk, hogy két EGYFORMA karakter NE LEGYEN (ugyanis egy műhelyben NEM LEHET EGYSZERRE kétőt dolgoztatni)!!! Mivel a CoV-ban la voltak írva, hogy milyen inlókát is kaphatunk, ezért inkább gyeisan húzzunk a GUEST ROOM-ba, ahol is a varázslóink tanuljanak varázslókat. A CoV-ban ezzel kapcsolatban volt egy kis hiba, OE: a varázslat MELLETTI szám azt mutatja, hogy hányszor használhatjuk!!! Ha ennek értéke 0-ra esne, akkor elfelejtjük az egész varázslatot, azért kell mindig újre memorizálni. Ha egy varázslóiról inlót kérünk (PLUS4-en az F1, vagy a 0 billentyűkkel), akkor a varázslóiról is kapunk Booka (varázskönyv/ok neve/), Spells (a varázslatok neve/), Mems (hányszor használhatjuk ill. hányszor memorizálhatjuk), Ene usg (mennyi energiát vesz el), Irt tim (mennyi ideig tart egyszerű memorizálni). Visszatérve a lómára, Zyx főleg a Faar, Shattor, Contuse és Effun az Energy, Shield, Osappr varázslatokat tanulja Irány PORT AYUR: mindenki fejlődjön egy sőt (Lukes, Rexor, Sakar - COMBAR SCHOOL, Zyx, Effun - MAGIC SCHOOL, Alhan - ARCHERY SCHOOL. Ha

Sakar helyett másvalaki van, természetesen az is tanuljon) Alhan menjen a GEMCUTTER-be egy IOI adagot (...és he van, akkori a másik kézműves is menjen a neki megfelelő helyre) dolgozni, a többiek csáskáljanak, kérdezősködjának, pialgas-sanak, egyenek. Esetleg Irány a GUEST HOUSE, ahol is lehet pihenni, de a varázslók tanuljanak, RENGETEGET!!! Pár nap után lesz sok pénz és a varázslók sok(k)at tudnak majd búvólni. Ezután csak vásároljunk, vásároljunk... ld. CoV. Esetleg el lehet küldeni Zyx-et még fejlődni, mert akkori kb. LEVEL62 lesz (ha volt még egy kézműves, akkor egy másik, etc. karakter la fejlődhall!!!), emi nem árt. Ha kész a dolog, indulhat a csapat... Lesz pár harcunk, az utunk során. A kritikus helyeken egy halál-faj villan fel. Ebbe beleszaladva egy szép kis Combat!-ba csöppönünk. Logelső lépésben a karakterek Walk — gyaloggalloppozhatnak az ellenség felé, de no túl közel mert még nincs a kezükbe a fegyver, ezt a... Dr raw — ...parancssal tehetjük, a fegyver ill. valamelyik fegyver előirángatás a), Recall — a varázslóknál ez éppen aktuális varázslat használható, ezzel egy másikra térlhetünk át. Begin-nal kezdődik maga a harc. Az Attack természetesen a támadásra szolgál, harcos karaktereknél. A Magic ésszerűen a varázslóknál használható, az éppen aktuális varázslat előmormolása. Ekkor vagy egy célkereszt-szerűség jelenik meg (áh, támadás), vagy a gép rá-

játek, csak az a lengeteg növ... és dog.  
akkor/amik után/utóán belenki-sippantanak.  
A grafika meg nem egy etalon, de hat ennyi  
helyszínnel, addatt a végén egy winchy kö-  
né a géphez.. Szóval érdemes beszerez-  
ned (=blabla): az összes CoV-ban magga-  
lant programmal agyteremben: Simon  
János, Thékoly út 146/b., 1145. NE telefo-  
nátok, mert áll. NEM VAGYOK OTT.  
MONI, lehet, hogy leszek Ollan mazo, és  
csinálók egy teljes leimist, hozzálúzva a  
CoV#23, 29/30-hoz  
• Jahny@™/Mr. Aceface (Simon János)

lelővünk a következő barnába, mire az itt  
 terem. Menjünk rá. A következő két megje-  
 lenésakor lépünk át arra, de úgy, hogy az  
 előző barna még társodjon, és ebbe lövünk  
 bele, majd gyorsan tovább a lövés nyomán  
 megjelenő barnára, majd a kékre. Ha nincs  
 az utolsó kék és az ajtó között platform, for-  
 duljunk meg és lövünk bele a másik ajtótól  
 számított második vagy harmadik kékbe,  
 ha minden összejt, akkor kimehetünk  
 (—EZ AZ a rész, amiért NEM játszomám  
 végig a játéket!!! Ilyesfajta érzések az  
 embert akkor ragadhatják meg, mikor  
 kocamázás után hazatél, stb. ballag...  
 az ajtón. A következő szobában menjünk a  
 keleti vagy nyugati falhoz, és úgy menjünk  
 a szoba másik végébe, mert a falon egy-  
 mással szemben lévő ??\*?!!\*! szivoha-  
 rior okoznak. Az északi falon lévő lépcsőn  
 fellépkedve egy adag arany vár ránk. Ezen-  
 kívül egy újabb „kollekszón” — (a kem-  
 mandó sűn meg „éksűn”, a zűrűhajtó sűn  
 meg „azajenc fikaűn”, ezenkívül...) gazda-  
 gitja a gyűjteményünket (szern). Visszafe-  
 lis a fal mellett, tel a lépcsőn vissza a ke-  
 venc helyünkre, amely most már nem szí-  
 vet meg. Tegyük azokra a kiba\*\*\*t pal-  
 lókra — egyszerűen essünk le! Hősies csö-  
 lekedetünk jutalma arany formájában díja-  
 zott... húzzunk ki az ajtón. A következő  
 szobában menjünk ki a szemben lévő aj-  
 tón, majd jöjjünk vissza, így a földön lévő  
 ankh nem okoz némi szivgörcsöt. Nézzünk  
 a lábunk elő és menjünk addig, amíg az  
 ankhól csak kb. 1 kis lépés választ el. A lé-  
 pészékt állítsuk kicsit le, majd menjünk le  
 az ankhra. Gyorsan hátráljunk, hogy kike-  
 lőljünk a platformon lévő „szívbenítő”  
 (—általában kellemesebb hatásal vannak  
 egy „szívverőantó-nek”) hatásait. Nom an  
 oszlet megcsappant vízkészletünket is fel-  
 tankolni. Menjünk előre és teleponáljunk  
 felőlől). Megőrizés után menjünk át a  
 déli falon lévő lyukon. Megtalálhatjuk a  
 színx brutálisan NAGY darabját (tos!). A  
 visszaút már nehezkes lesz... menjünk le a  
 lépcsőn a 101tosóra, majd menjünk neki a  
 falnak (utközésig!), ezután 2 kis lépés  
 visszafelé és irány az északi fal (szintén ut-  
 közésig!). Ezután 1 kis lépés hátrafelé,  
 majd lökjük le a kockát. Menjünk vissza  
 lépcsőn le, lyukon ki, a teleportos szoba-  
 ban menjünk át a közepén lévő csíkon (egy  
 kis vízvesztésig), —és sörvesztőség, mert  
 már az X. tubusnál tartok...), majd lövünk  
 bele a lardított gúliba. Megjelenik egy léps-  
 cő (—nem lenna rossz, só!, IO! lenne a  
 pestisekre is bevezetni EZT a módszert,  
 amikor hezza azt a \*\*\* aek(k) tenna le-  
 vélhalmazt!), menjünk elő, a gútát ismét  
 puffantsuk le (—ebból lesz a CSONGA-  
 gúla), azután irány a lépcső, így nem  
 esünk az „OUTPUT nyílásunkat tartalmazó  
 szervvvvvegződóainkra”. Fent egy újabb  
 aphinx-puzzle vár minék (szakáll). Tovább  
 északra. Itt egy 101kora kisZaBaS fog ko-  
 vetkezni, a szoba tele van láthatatlan léps-  
 cőkkel és falakkal. Menjünk le a lépcsőn,  
 egyenesen a szemközti ajtó felé, míg fel  
 nem lépünk e semmiba két lépcsőfokor.  
 Ekkor forduljunk nyugatnak és fegyünk egy  
 NAGY lépést (—„a bentsuk ki a 101t,  
 köv. SÖM), lecsúszs után ereszkedjünk  
 nögykézlábra (—lányek előnyben!) és  
 menjünk az északi falnak utközésig, majd



kelet felé *ülközésig* és onnantól le a lépcsőn, ki az ajtón. A következő szobában vár mintot 1 vízmoderne, 2 arany és a mostanra már megrögzötét vált szfinx-darab! —mekkora baromságot írtam! ASSSSZEM EZ a játék célja. Vagy nem? Már NEM IS TUDOM.), amiket szedegésünk fel (szem). Van itt egy *segélyláda* is, ennek hátulról (—nnnn, most EZT *asszociáljátok BE* a „négykezláb” c. rászeli) menjünk neki párszor, teljesen rendbe jövünk (—ida már NEM IS írom, hogy EZ SEM ártana egy ivókúra/kuhúra után). Irány vissza dél felé, abba a \*\*\* szobába, kelet felé *ülközésig*, majd aszakra, az *aranyrg*. Fal a lépcsőn, ki az ajtón, menjünk a szemközti ajtó felé egyenesen nyugati falban lévő ajtóval egy vanalban álljunk meg és menjünk ki rajta. Vagyuk fel a falon lévő *ankhot*, majd essünk le és menjünk ki a nyugati felé vezető ajtón. Ezen a helyen van pár *szévtipró*, nem árt falhoz taputva közlakodni... a következő szobában gyágytunk, majd löjük ki a plafanonlávó bar-

na hasaboktat. Ezután menjünk nyugat felé, majd megegyeszer, siessünk, mert a plafon szetnyam, tovább nyugatra. Most ott vagyunk, ahol a *nyakat* találtuk (—ki emléXik már arra, Sok(k) volt a G/N, stb, stb stb, ). Laputjunk a falhoz és menjünk ki dél felé. Most a teleport-szobában vagyunk. Menjünk bele a teleportba, de most *hátulról*, és HOOORAY!, irány kifelé, a sivatag, oda ahonnan a játékok kezdtek. CSUKJUK BE számunkat, RELAX és KAPCSOLJUK KI a gépet. ENNYI VOLT. A játék. Annak, akir nem veszi észre a gödört, amibe primán bele lehet esni. Ott leszünk, ahol a *plafont lövöldöztük*. Menjünk ki délfelől, szedjük fel a 3 *ankit* és az *aranyat*, menjünk vissza az első szobába, la a lépcsőn és az északi falnál *négykezláb* (—inkább NEM MONDOK SEMMIT) menjünk ki. A következő szobában a *stónyegyet* és az *aranyat* karlujuk ki (—poraz a ki lehet próbálni), menjünk ki északra, a földön lévő ajtón (—tisztá HO egy normálisabb alkaholazagú szerkesztés után. Da ez már nem új, nom?!) ki-  
 • Jahny©©™/Mr. Aceface (Simon János)

va vagyuk lel a szfinx utolsó darabjait (lef), majd vissza az előző szobába, a lépcsőn ászak felé menjünk. Tovább északra, a hídát esendesen építik az *ankhok*, mondjuk akinek NINCS öt darab, az... egy zárt ajtóhoz jutunk *ankh nélkül*, ami keletemlen Lenno, csakhogy itt van. NA MI? Igon-  
 igen, a szfinx utolsó-utolsó darabja, amit tiszteltből nem rakak (zarójelbe), az hogy ez az ORRA!!! Megvan a 12 DARAB, a napotgyatkozás RENDBEN LEZAJLIK, megmentettük a Földet... (—csak már en-gemet kéne kimenteni, mert beszorult a hettim a palackba!!! Segítéggf)... és most orr nélkül mög annyit, hogy el lehet szó-rakozni EZZEL A... játékkal. Természetesen EZT IS FELVESZEM, a második SÖRÉT MEGYI!!! Küldöaszaz egy-két DOBOZ sőt a cimamre, plusz az adathordazót és a POSTAKöltséget (ajánlottat!), as FELVESZEM... A többi, ÖSSZES CoV-ban MEGJELENT PROGRAM szIntén ITTI!!! A CoV címére írjáté!!!!

## RICK DANGEROUS (C64, Amiga, PC)

Valahol ott fejeztük be a CoV 5-ben, hogy az egyiptomi piramisban kell másszalunk. Az elejen kusszunk végig, majd másszalunk fel a létrán. Ekkor rögtön menjünk balra kb. 1 cm-t, hogy a lehulló kő ne lánk esson. Ezen a kővön másszalunk fel. A létrán óvatosan menjünk fel, majd a kőgyá a jobb oldalán ló ránk, majd kusszunk a kőgyá felé. Mikor a létrához érünk, a kőgyá abbahagyja a lövöldözést, így felmáshatunk rajta. Menjünk balra, majd ugorjunk fel, úgy, hogy látszódjon a felső platform. Kb. 5 másodperc után egy amber mászik le, várjuk meg, és álljuk meg. Menjünk fel a létrán, ekkor egy lépcsőzetesen kialakított pályára érünk. Ugorjunk az első lépcsőfokra, és várjunk. Egy idő után egy manusz kázeledik nyírjuk ki. Ezt követően ugorjunk egy lépcsőfokot, és hasaljunk le, vagy gyorsan ugorjunk tovább. Jussunk át az emberkén, a létrához, itt az utat átlömitő téglát kell ki-robbantani, majd megölni az egyiptomit. A jobb oldali létrán menjünk fel, majd jobbra, így kijutottunk erről a szintről. A kőv, szinten másszalunk fel a létrán, és essünk le a kilógó kő mellett, ami kb. 10 mp. múlva leesik, így átmehtünk fölötte. Másszalunk fel a létrán, és a kapaszkodók segítségével megszerezhetjük a benust. Álljunk a kő szélére, és kezdjük el ugrálni, majd húzzuk balra a joy-t (közben nyomjuk fölfelé), úgy, hogy kb. 10 m-t ugorjunk balra, majd újra föl+balra. Így átjutathatunk. Másszalunk teljesen fel a létrán, ugorjunk le, és rögtön hasaljunk le (így a lövedék az egyiptomit öli meg). Kusszunk végig, majd másszalunk föl a létrán (teljesen) és menjünk ki jobbra. A következő szint kezdetekor gyorsan kusszunk át a lehulló kővek alatt, és másszalunk fel a létrán. Álljunk a kő szélére és fel+balrárt nyomjunk. Mikor a fel+kapaszkodónál vagyunk, húzzuk le a joy-t (ugrás közben). A kapaszkodókon húzzuk balra a joy-t, így loesünk a létra lábénál, amin másszalunk föl. Itt rakjunk le egy bóm-bát, és másszalunk egy kicsit vissza a létrán és ut szabad. Löjük ki a manuszokat, majd löjük bele az álló mumiába. Ekkor egy figura lép ki bőlőla, ilyenkor már mehetünk is jobbra. A következő, másszalunk fel a bal oldali létrán, így telcsalogatjuk az ember-kéket is. Ugorjunk rá a gyémántira, majd hasaljunk le. Miután leestünk, ugorjuk át az allentelöinket, és távozzunk a jobb oldalán. A kőv, pályán ugorjunk át az ellenfelöinket, majd essünk le, öljük meg az egyiptomit, vegyük fel a bonust. Mivel a másik ember-ke nem halt meg, ezért egy kis trükköt alkalmazunk: ugorjunk vissza a képernyő bal oldalára, így az emberke laesik (majd mi is), itt vagyuk föl a bóm-bát, és másszalunk le a létrán. Hopp! Itt a halottnak hitt manusz. Menjünk visszabb, és öljük meg

# Tökös Mákos

Másszalunk le a létrán, kusszunk végig, majd ugorjunk fel. Ugorjunk meg egyszer (+jobbra) és már kint is vagyunk orról a pályáról. A kőv, pályán öljük meg a két embert, majd essünk le a pálya közepén lévő hézagba. Löjük a képernyő bal oldalába, mire laesik a kő. Álljunk rá, ami 10 mp múlva leesik, ekkor másszalunk le róla. Essünk le, majd hasaljunk le, majd a lövedék kikerülve ugorjunk a talajra, majd rögtön ugorjunk meg egyszer (fel+jobbra). Lö-jünk jobbra a falba, ekkor átlönik az a néhány karó az útból. Másszalunk le a létrán mikor is egy hosszú létrához érünk. A létrán semmiképpen ne másszalunk végig, hanem a bombát örző egyiptomit felé menjünk. Miután leöztünk egy kőra, löjünk jobbra a falba, mire a kő magindul. Sétáljunk mi is végig a kővén, majd amikor más-sadszár is megell, ugorjunk (fel+jobbra). A következő szinten löjünk a múmiába, és mikor az ember kijön bőlőla, induljunk mi is. Másszalunk le a létrán, löjünk egyet a másik múmiába, másszalunk újra fel kb. a létra közepéig. Mikor elhaladt alattunk az ember-ke, indulhatunk mi is. Ugorjunk át a másik oldalra, és essünk le. Haladjunk tovább fe-felé, majd az egyiptomit öljük meg, és a közepső követ robbantsuk fel. Esős közben húzzuk jobbra a joy-t, így nem a karókba essünk. (a ből oldali zsákutca). Menjünk le, majd az útban álló követ szintén labbant-suk fel. Essünk le, majd ugorjuk át a karókat, és öljük meg az amberakat. Mindjünk ki jobbra, és kijutottunk a piramisból. A következőkben egy kastélyban kell helyt-állnunk. Az alaján rögtön menjünk jobbra, és ugorjunk fel, majd egy kútya rahan fe-lénk. A létrán lassan másszalunk feléle. Miután leöztünk a következő létrákon, egy páncéltöltő mered ránk. A bátor Rick azan-ban felrobbantja és megöli az emberkét is. Menjünk ki, haladjunk 4 pályányt jobbra, majd másszalunk le a létrákon. Mint tapasz-talható, egy ór van lent. Löjünk a felső har-dóba (lehat, hogy már is van banna, — CoVboy!), mire az legrul, és megöli az őrt. Haladjunk tetelől, majd a két kupacot robbantsuk fel. Itt kusszunk végig balra, majd le a létrán. A páncéltöltőhöz helyo-zunk el egy bóm-bát, és lezöljuk vissza a létrára. Miután elhaltak alattunk a kútya,

menjünk ki jobbra. Ott másszalunk felöl a létrákon, majd essünk le. Innen jobbra tá-vozzunk. A kőv, pályán, ha felugrunk a fel-ső platformra, akkor semmiképpen se men-jünk ki jobbra a pályáról, mert egy előző pályára jutunk vissza. Alul menjünk ki jobbra a pályáról, mert egy előző pályára jutunk vissza. Alul menjünk végig, majd a következő pályán ugorjuk át a karókat, vár-juk meg, míg a rács felhúzódik, ekkor át-mahatunk alatta. Essünk le, majd rögtön ugorjunk fel, a hardó megindul, húzódz-kodjunk kicsit feljebb. Ugyanezt csináljuk a következő létránál is. A hordók alatti kijarat-nál menjünk ki, de ne a lent, mert egyeb-ként visszajutunk egy alóbbi pályára. Mi-után új pályára érkeztünk, láthatjuk, hogy a pálya közepén egy kútya szunyókál. Ugor-juk át az elejen lévő hézagot, majd másszalunk föl a létrán. Miután felmáshatunk, álljunk a kőhöz, és rugjunk bele, erre eltűn-nek a karók. Most menjünk ki balra, vagy a jobb alsó uton (a kútyát hagyjuk aludni, biztos CoVboy láttatta sörrel) (a kútyám csak prűszkölni szokott a söröl, da meg nam lazza — CoVboy), ugyanis ugyanarra a pályára érkezünk. Menjünk ki a jobb alsó nyílásán. Ha minden igaz, akkor leülöl egy kőkruhás ember örködi, a képernyő közé-pén lévő páncéltöltő olótt mög egy szürke-ruhás. Öljük meg a szürkeruhást, majd rab-bantsuk fel a páncéltöltőt. (a kőkruhás ilyen-  
 kor a nyakunkba szakott osni, szóval men-jünk egy kicsit arébb) Felfelé menve a lét-rán 2 bonust is összeszedhetünk. A (volt) páncéltöltő meffelti benust felvéve menjünk felöl a létrán. Robbantsuk fel a halmot, majd ugorjuk át a karókat, majd essünk le. Ugorjunk a kőlapra, és ahhoz a faladászerő valamihaz, és távozzunk jobbra. Ugorjuk át a karókat, és menjünk ki jobbra. Itt másszalunk le a jobb oldali létrán, majd a következőn. Mint látjuk, egy rács zárja el az utunkat. Ez a bátor Ricknek nem probléma, a képarnyó jobb oldalához megy, és bete-rüg. Ezt követően gyorsan menjünk át a fel-ömelködött rács alatt (talán szolencsénk laasz). Esős közben húzzuk a joy-t jobbra, és sétáljunk ki a képarnyóból. A kőv, pá-lyán ugorjunk fel a létrára, és miután a kú-tya elhaladt alattunk, essünk le, és számol-junk ol a bitang emberekkel. Miután kimen-

tűnk. A pályáról, következésképpen az új feladattal, London megmentése. Rögtön az elején ugorjunk jobbra+fel, a középső állványra, majd miután megöltük az embereket menjünk ki jobb oldalra. A következőkben öljük meg az embereket, majd a két cső között kúszva járjunk a létrához, majd ugorjunk rá, de úgy, hogy a létra tövében található rakétához ne érjünk hozzá. A létrán úgy másszunk, hogy Rick csak a jobb oldalán kapaszkodjon a letrához. Miután felmáshoztunk, halátalanítsuk az életünkre törő embereket, majd lassan kezdjük el mászni felfelé a létrán. Mikor elviharzott a tejünk fölött a 2 db. rakéta, bátran masszunk fel. Másszunk tovább felfelé, majd a létra tetején óvatosan másszunk. Rakéták tömegre akar elpusztítani, ezért kúszásban folytassuk az utat. Amikor a létrához érünk, abbahagyja a tüzelést, így felmáshozhatunk. Az utunkba kerülő rakétát (bonus) vegyük fel, de a következő rakétához na nyúljunk, mert egy életünkbe kerülne (ha nem örökélettel játszánk). Másszunk föl egészen a létrán, majd ugorjunk át a házagot-kint is vagyunk innen. Itt kússzunk végig a felső szinten (felszodva a rakétát), és haladjunk ki jobbra. Szadjuk fel a ládát, majd haladjunk felfelé. A bal oldalon lévő 4 tartó elha-

gyasakor húzzuk balra a joy-t, így egy csőre esünk. Esős közben húzzuk egy ideig balra a joy-t, majd jobbra. Menjünk jobbra, majd miután lemáshoztunk a létráról, öljük meg a kékruhás embert. Most már máshoztunk a letrán is. A létra végén essünk le, majd miután egy kicsit jobbra haladjunk, indul egy daru és egy meghatározatlan valami (legjobban egy mozdonyra hasonlít). Várjunk, míg a daru elmegy a lejűnk fölött, és ugorjunk át a mozdonyra(?). Kb. ötödjére sikerülni fog. Ha a végére eljutottunk, menjünk ki jobbra. Rögtön essünk le (szorosan a fal mellett), majd öljük meg az emberkét, és a balra lévő létrán, szorosan a fal mellett másszunk. Ugorjunk át a mozdonyra, és hagyjuk el ezt a pályát. Ezen a pályán a piramisból ismert csőlekvés következik: kússzunk az olshandó rakálát alatt. Másszunk föl a létrán, ugorjunk át a házagot, majd miután azon a létrán is felmáshoztunk, óvatosan kússzunk végig jobbra. Másszunk föl a létrán, majd ugorjunk jobbra, majd föl. Másszunk fel a létrán, majd jobbra, majd mogint fel, majd jobbra ki erről a pályáról. A következő pályán öljük meg a létrán lefelé igyekvőt, majd másszunk föl ezen a létrán, és ugorjunk át arra a platformra, ahol a szürkeruhás áll,

majd a fától kb. 1,5 cm-től ugorjunk (fel+jobbra). Itt a daru sétáljunk végig, majd a mozdony mögött haladva másszunk le a létrán, és öljük meg a kékruhás emberkét. Laosve húzzuk a joy-t balra, majd erről ugorjunk át a közepén lévőre. Az az alatt lévőre szökkenjünk át, majd ennek a bal oldalán essünk le. Arról szintén essünk le, miközben a joy-t húzzuk balra. A darura érkezve aludni jobbra, tehát mi is menjünk jobbra. Esős közben húzzuk a joy-t jobbra. Kússzunk végig a „szorosan”, majd esős közben szintén húzzuk jobbra a joy-t. Miután kinyituk mind a két embert, menjünk ki jobbra. A következő pályán a képernyő közepén lévő kapcsolóhoz helyezünk el egy bombát, és menjünk valamelyik rakéta mögé úgy, hogy ne látszódjunk, és hasaljunk le. A bomba megteszi hatását (BUMM), és szabad az út. Miután kimentünk a kijáraton, elérkezett a nagy pillanat GAME OVER. Egy kicsit(?) hosszúra sikerült a leírás, ezért mindenkitől önértékelést kérek, de hiába, a CoV jólelkony hatásai... A játék 64-en 235 blokk, Amigán 1 lemez, PC-n pedig 1 DD-s lemezen elő.

• Szabó Anthe, Eger

## RICK DANGEROUS II. (C64, Amiga, PC)

### 1. szint: Hyde Park, London

Úgy gondolom, ezt felesleges leírni, akik érdekel, az majd szépen fellapozza a CoV 27. számát.

### 2. szint: The Ice Caverns of Freezia

Nyirjuk ki a 2. falman-t. Menjünk át a legyverekért, de vigyázzunk: egy jégcsap közepén széttáplhat minket. Menjünk fel jobbra, gyilkoljunk és ki (a gyilkosságokat többet nem írom le.). Menjünk át a pengékön — ugrálva érdemes — majd feyverekért (ezt sam írom le többet). Menjünk fel, vigyázzunk, a jég csúszik. Félíg menjünk fel a létrán, majd vissza. A jégkocka megmozdul. A létrejött madarat nyirjuk ki. Menjünk baljebb, ameddig tudunk. Jobb oldali kapcsolás, fel a liften. Itt előbb nyirjuk ki a man-t, majd csúsztatottal a növénykét. Menjünk jobbra fel. Itt kúszva menjünk a létrához és fel. A következő hógolyózásnál csak 1 ugrást kell sikeresen teljesíteni, menjünk balra be feyverekért. Most már innen folytathatjuk. Menjünk fel, és jobbra (jégcsap). Balra fent egy hógolyókód masina van. Lassítsuk le (rúgás a jobb falba). Így már könnyebb átmenni. Ha felmentünk a létrán, álljunk egy helyben. Tegyük le egy csúsztatottat jobbra. Menjünk jobbra. Gyorsan tegyük le a még egy csúsztatottat. Ha minden sikerült és a jégkocka sam őt el minket, menjünk jobbra és ugorjunk rá a liftre. Jobb fali kapcsolás. Várjuk meg, míg lejön az 1 (néha 2) hógolyó. Menjünk balra és ugorjunk föl. Lehetőleg biztonságos helyre álljunk. A guruló hógolyókat mindenki kerülje ki maga. Font gyorsan balra és fel a létrán. Ugrálás fel (jégcsap); bal fali kapcsolás. A liftről kúszva szálljunk le. Kússzunk biztonságos helyre, majd gyilkolás csúsztatottal. Ezután menjünk ki. A jégkockák elől a piros csővekre meneküljünk. Ugy jóljunk le, hogy egész közel legyünk a növényhez, bomba le, majd balra (mindenképpen figyeljünk a jégkockákra is), így már szabad az út jobbra. Jobb kapcsolás, és a pengén, majd ugorjunk jobbra. Menjünk fel a kapcsolóhoz (jobb fal), rúgjunk bele. Most már leeshetünk. Itt azonnal hajoljunk le. Kússzunk egy szinttel lejjebb. Itt ugrálva haladjunk balra, majd le. Robbant-suk ki a növényt, és ugorjunk (!) jobbra. Erösszünk le egy bombát és essünk (!) le. Időzített feyűk életképesse és nyirjuk ki. Essünk le..., de ne a savba! Bal oldali kapcsolás, majd a sav és a pengék alatt ki. Kússzunk jobbra. Esős közben folyamato-

san nyomjuk jobbra a joy-t. A növényt és a madárkát robbantsuk ki (a jégkockát na!) Essünk lejjebb. Jussunk valahogy jobbra, majd le. A jegat csúsztatottal robbantsuk ki. Esős közben balra nyomjuk a joy-t és lent ne menjünk jobbra. Vigyázzunk a lejűnkre (jégcsap), majd menjünk le. Jussunk fel a pengéhez. Kúszva közelítsük meg a jobb falat, kapcsoljunk és kússzunk vissza. Az ottúnt pengék helyén essünk le. Lőjük le a madarat és jobbra ugrálva menjünk ki. Várjuk meg a man-t, őt kinyirva kússzunk jobbra. Ezután menjünk le és jobbra. Innen repülünk. Repüljünk fel, majd jobbra magállás nélkül. Gyilkoljunk; majd lőjünk egyet balra, erre a gép megáll. Feyvergyűjtés, lent madár felő, jégkockákön átrepül (pont olyan tömör, mint az Elvira leírás). Na zavarjon, hogy átváltoznak. Repüljünk fel, balra és közepén fel (ezeket megállás nélkül). Lőjünk egyet balra és jobbra repüljünk ki. Vigyázzunk (jégcsap), menjünk a jégkockához, bomba lerak, gyilkolás és jobbra ki. Vége is a 2. szintnek.

### 3. szint: The Forests of Vegetabilia

Kezdetnek menjünk addig, amíg nincs zöld talaj a labunk alatt (pár cm-ra a golyótól). Erre megmozdul és felénk kezd gurulni. Fussunk vissza balra, ugorjunk át, majd menjünk fel a létrán. (Nehogy bomenjünk feyverekért, ugyanis örökre ott ragadhatunk!). Itt másszunk egyenesen fel, hajoljunk le a lövedékek elől, így csak a fal man-t nyirják ki. Menjünk fel. Ugorjunk fel a jobb oldali létrához, hajoljunk le, és másszunk fel. Jobb oldali kapcsolás, fel a liften, majd hamar ugorjunk le róla. Nyirjuk ki a 2 man-t. Ugorjunk a parkány szélére, majd vissza. Így a fadarab nem esik ránk. Menjünk ki. A liftről minél korábban szálljunk le. Menjünk bal oldalon fel. Ugráljunk a „gumiszőnyegen”, fent nyirjuk ki a man-t, majd kapcsoljunk bal oldalon. Így már lehet jobbra menni. Font egy golyó gurul jobbra-balra. Menjünk fel a szintjéro és rohanjunk jobbra. Így a fadarab (talán) nem esik ránk. Ugrálva menjünk balra és itt ugrás a fadarabra és feljebb. Vigyázzunk, a talaj középső része rozoga. Inkább ugorjunk át. Jobbra fel, a krokodilszájat átugrani és jobbra ki. A talajban néha pengék vannak elrejtve, ezeket jobb átugrani. A pengék a padló 5 és 13. „csempéjénél” vannak. Ha sikerült, menjünk fel, ugorjunk át a lyukon. Utána vigyázzunk, a létra előtt a padló közepe le fog szakadni. Menjünk fel, rúgjunk a bal oldali falba, ha a jobb

első man a jobb fal mellett van. Távirányított gyilkolás... Ugráljunk fel, kússzunk el a legyverekig, és ugráljunk fel. Menjünk át a bal falhoz. Rúgjunk bele, szálljunk fel a liftre és jobb oldalon menjünk ki. Ebben a szobában a felső szinten haladjunk jobbra, kúszással (vigyázzunk a néha le-lehulló lovekerekre). Ha végigőrtünk, a létrán le és menjünk ki. Ebben a szobában a guruló hógolyókat átugrálva kell jobbra haladni. A következő szoba egyike a játék legnehezebb részeinek. A golyók a talajon kétszer pattannak le. A két lepattnás közötti helyre Rick pontosan befér (lehajolva). Álljunk előrébb úgy, hogy a golyók a lejűnk felett zúgjanak el. Hajoljunk le, és másszunk erre a bizonyos helyre. Megfelelő időben álljunk tovább. Menjünk fel a jobb(!) oldalon. Gyilkolás után, amikor az alsó fal-man bal oldalon jár, álljunk egy pillanatra a jobb szőre, majd lúzzunk vissza. A levél pont ráesik (ha nem, a bomba is megteszi). Ugorjunk fel a felső man-hez, nyirjuk ki, rúgjuk meg a jobb falat (a gyengébbek kedvéért: lent lecsott egy fadarab...). Gyűjthetünk még feyvert és mehoztunk ki. Vége a 3. szintnek...

### 4. szint: The Atomic Mud Mines

Kezdesnek gyorsan másszunk fel a létrára, így elkerüljük a hordókat. Kéi gyilkolás, majd a falon egy bigyó ide-oda löli magát (mostantól: paca). Essünk le. Kapcsolás után (jobb fal) azonnal essünk le és meneljük jobbra a guruló doboz tetején. Itt siessünk jobbra és másszunk le a létrán. A lassúság na lepen meg senkit, nem a joy lett rossz, a piros talaj miatt Rick egy kissé rogado (ezen a pályán mindig így lesz). Essünk le a létráról. Álljunk a ki-kinyúló „káz” elő. Jussunk át rajta (a zöld bigyónak ne menjünk neki!). Tegyük le egy bombát és térjünk vissza lentra. Ha ki-robbant, menjünk jobbra és essünk le (paca). Csúsztatottal nyirjuk ki az egyrk robagósi. Essünk a helyre és nyirjuk ki a másikat. Essünk le a bal oldalon egyenesen(!). Szomban egy hordó álldogál. Tépjünk jobbra és másszunk le a pihenőre. Ha elment a lejűnk felett, másszunk ki, menjünk jobbra, ugorjunk a fenti létrára (ne másszunk fel-jebb!). Ha elment alattunk újra, másszunk le és menjünk jobbra le. Csúszlassunk egy bombát a kerekos doboz mellé. Mikor ki-robbant, ugorjunk fel rá a dobozra. Tépjünk utána balra (közben kinyirja a 2 man-t), a létránál azonnal le. Kapcsoljunk egyet (bal fal), és azonnal másszunk le, rá

a dobezza. Monenteljünk rajta jobbra. Másszunk a letrán le. A jobb oldali hordók mellé tegyünk egy bombát, topjunkt balra, másszunk át a man alatt, ugorjunk át a hordót, s végül a man alatt tusszunk vissza. Ha kihalt a man, s, fol a helyere, kapcs., majd asszunk le róla. Irt lehet egy krs. cheal-el alkalmazni. Ha felugrunk ott, ahol mögöttünk egy cső van (a háttérben), akkor a második zöld szörny lepauso-ol. Egyéb-ként úgy lehet átmanni, hogy amíg a szörny nem emelkedik ki, át lehet rajta menni. Most már kimehatunk. Tépjünk jobbra, majd le (a csővon és letrán is). Vigyázat a pacára! Végül ha a lotra véget ért, balra asszunk le róla. Amikor a kéz behúzó-dik, manjünk át, nyirjuk ki a man-t. Men-jünk jobbra, asszunk le (a második hordón is van kőzt). Menjünk balra, átugrálva a kőcsikát. Lejjebb legyilkolhatjuk a man-t. Menjünk jobbra, a hordók mellé. A másik hordószlopából egy hordó leguul mellettünk. Amikor pontosan mellettünk van, ugorjunk fel, mindkét hordót kikaruk. Irány balra le. És közben balra nyomva a joy-t batérhatunk legyarekért. Csusz-tassunk le egy bombát és asszunk le. A 2.

zöld bigyot íratiljuk meg egy csúsztatott és jobbra manjünk ki. Repüljünk le (3 paca), jobbra és ki (itt kezdtem ideges lenni). Repüljünk jobbra kikerülve a hordókat, és fel, kikerülve a leerkazó „kaposztákal”. Gyilkolás után repüljünk ki. Itt valehogy fel és jobbra... (itt már tiszta ideg voltam). A káp, hajigáló gépet elkerülve, jobb oldalon felropulva, manjünk a bal oldalra. Lőjünk bele a lenti kapcsolóba és repüljünk ki (jobb oldal). Esszunk le. Várjuk meg, míg a kaposzták megölik a man-t és gyorunk a helyere. Ugorjunk fel a sárga liftre. Szoren-csés esetben nem magyunk neki a káp-gépnek. A liftről menet közben balra ugorjunk le. Fent jobbra és fel manjünk. Innen a guruló kocsikat átugrálva balra és fel. A káp dobáló után manjünk jobbra, ugorjunk fel a sárga liftre, innen jobbra ugorjunk le. Gyilkolás, majd át az áldozat helyere. Innen manjünk fel, egy bal kapcsolás és jobbra ki. Jussunk át a kázekén (a 2. és az utolsó előtti hordót használjuk); jobb kapcsolás, lift, át a gépen, fel (vigyázat a pacára). Menjünk át a jól ismert szörnyon, csúsztatott gyilkolás és lehet ki-menni. Vége a 4 szintnek...

S. szinti: The Fat Guy Headquarters

Kettős gyilkolás után tegyünk le egy bombát a zöld bigyóhoz. Álljunk odebb, majd „bumm” után gyorsan ra a liftre, onnan fel a látrára. Menjünk feljebb. Bal oldalon egy gyorsan máskéző valami van. Próbáljunk a bal falig eljutni (ugrálva), rúgás, majd valahogy vissza. Másszunk fel, át a 2. lezeren (pár óra alatt mag lehet tanulni). Fent várjuk meg a man-t. Lőjük le. Vigyázzunk, a kék koi lézer (leleté). Menjünk jobbra fel, itt ugráljunk és a lift-szorú valamit felvisz min-kel. Az alsó 2 man kinyírása: vagy lome-gyünk, vagy faljönnek! (utóbbihoz csalo-gatni is kell; álljunk a bal oldalra. Manjünk le, jobb kapcsolás, majd fel. Középen áll-junk az ugróasztalra, ugorjunk feljebb. Itt 2 irányba mehatunk, én csak balra próbál-tam... Ha lejön a man, ott várjuk meg, ha nam, manjünk fel mi. Manjünk legfelülre, gyilkoljuk le a fat-man-t. Innen más is gondolkozzon — pontosab-ban, itt felt be az a bizonyos pohár, a hóci-pő stb.

• Hagyi Ádám, Budapest XIII.

## Tipp SSI programokhoz (C64)

Ha valamely SSI játékkal (*Curse of Azura Bonds*, *Sacred of Silver Blades*) baj van, itt arra gondolok, hogy a karakterek nem láthatók, a következő manőverre lesz szükség: amikor a gép megkérdezi: „DO YOU WANT DISABLE FASTLOADER?”, nyomjuk meg a 'RUN STOP'-ot, LIST, majd SAVE 'BOOT', 8,8 vagy 'RUN'-ozzuk be azt a sort, amelyikbe a fenti említett szöveg áll. Pl.: 60013.... SAVE'BOOT', 8,8; akkor RUN 60013. Ezután kapcsoljuk ki a gépet, majd töltjük be a prog-ot: LOAD'BOOT', 8,8. És láss csodát!... Ezután az a rész, amivel eddig töltöttünk, már is a törölhető. (Pl. *Azura Bonds*...).

• Sályi Attila, Békéscsaba

## Might & Magic III. (Amiga, PC)

A CoV 31 és 32. számában közölt MIGHT AND MAGIC III. leíráshoz szeretnék egy kis segítséget adni, azok számára, akik még nem játszották végig. Van egy kis programhibája a játéknak. Ezzel a hibával sokszorozni lehet a tárgyakat. A sokszorozást 4 pontban tudom magfogalmazni:

1. A csapattal be kell menni a Fogadóba, kreálni kell egy emberkét (CREATE). Azután ezt az embert be kell venni a csapatba.
2. A csapattal ki kell menni a Fogadóból. A kreált emberkének oda kell adni a kívánt sokszorozásra váró tárgyakat, és a csapattal vissza kell menni a Fogadóba.
3. A kreált emberkét le kell tenni, majd vissza kell menni. A nála lévő tárgyakat most már választhatjuk a csapattagok között. Ha letesszük, visszavesszük a levett tárgyak újból nála lesznek.
4. Ha újabb tárgyakat akarunk sokszorozni, fel kell venni a kreált emberkét és a 2. pont szerint kell csinálnunk.

**Figyelem:** Ha a fogadóból nem megyünk ki és rápatolunk a kreált fickóra mindenféle tárgyakat, ha letesszük, visszavesszük, nem lesz nála semmi és a rápatolt tárgyak elvésznek!!!

• Gaápar Zsombor, Vaaazprám

## King's Bounty (C64)

• A játék biztos nem lagy ki, ha csatánál a hajó nincs a képernyőn.



# ADVENTOUR

- Katapultot úgy próbáljunk meg venni, hogy elmegyünk akármelyik városba, kijövünk, azután megint visszamegyünk és egyből veszünk katapultot, ha nem sikerült, akkor forduljunk orvoshoz.
- Na néán mégis kifagyna, akkor kapcsoljuk ki a floppyt és ezzel egyidejűleg nyomkodjuk a 'Run Stop'-ot, hát én nem mondom, hogy egyből sikerül, de nekem mindig bejött (az én tapasztalatom az, hogy floppy off/on, majd 'RETURN', azután általában meg is dőlog — Bryan).

- A Time Stop-nál megáll az idő, és a csapatok is, tehát nem fognak üldözni. Amúgy az mindig annyiszor tíz lépés, ahány a spell powerunk. Tehát ha 4-es, akkor 40 lépés. A a CoV 11-ben az jeleni meg, hogy a Lightning varázslat erősebb a Fireball-nál, hát szerintem pont fordítva (nem hiába körül 3-szor annyiba a fireball) (az ereje is pontosan 3szor akkora, 25 HP/1 spell power — Bryan).
- A Clone varázslat nem biztos, hogy csak egyet nőveli a kiválasztott csapat létszá-mát.

- 16 Spell Power-nel pl kreáltam. 3 demont vagy 2 giant-ot vagy 16 elf-et stb. Minden a Hípiá-tól függ. Sárkányt soha nem tudtam, bár én mediumon játszottam végig (ugyaníe a sárkányoknak az a speciális tulajdonságuk, hogy semmilyen varázslat nem hat rájuk — Bryan)
- Más A csapat morálja nem ottól lesz rossz, hogy sokat mondtunk vagy csatáztunk, hanem attól, ha rosszul valogattuk össze őket Pl. a dwarf-ek nem bírják, ha a csapatban vannak troll-ek vagy ogre-k.
- Tehát ha jól valogattuk össze őket, ekkor a moral mindig high lesz. Ezért ferrom:

1. DRUID, ARCHMAGE, GNOME, ELF, GIANT, DWARF, BARBARIAN, SPIRIT, NOMAD
2. DRAGON, TROLL, OGRE, WOLF, ORC
3. DEMON, VAMPIRE, GHOST, ZOMBI, SKELETON (MINDIG NORM)
4. PEASANT, MILITIA, ARCHER, PIKEMAN, CAVALRY, KNIGHT (itt is NORM a lehetséges legjobb moral — Bryan)

Ezeket a csoportokat jobb nem keverni, mert ha pl ez 1 csoportba betesszünk egyetlen egy Ghost-et, rögtön mindegyik fejta morálja low lesz.

Ez nem érvényes a 2 és 3 csoportra, mert ha őket keverjük más csoportbeli lajtákkal, a moráljuk csak normálra esik vissza (valamint a 4. csoport a PEASANT és a MILITIA kivételével a 3. csoporttól fál — Bryan)

Ha bonyolult volt, akkor csak szóljatok, rövid gyakerlat alatt bele lehet jönni

- A hermadik kontinensen van két darab verasztlárgy (egyébként a többin is) Az egyik necros könyve, ami e nálunk lévő varázslatok számát állítja duplára. A másik a parancsolás koronája, ami e leadership-ünköt állítja duplájára. Tippeként ajánlom, hogy nyissunk ki egy csomó kincsesládát és amikor 3000-4000 a leadership akkor vegyük fel a kerent, így körülbelül 6000-8000 leadership-et kapunk. Ugy kapjuk meg, hogy mennyi lehet nálunk egy lajtából, hogy a leadership elosszuk a hípiá-el. Pl: Leadership 2340 és Troll-okat akarok venni, tehát 2340:50, mert a troll-ak hípiá

- 50. és így ludokvonnai 46 troll-t vagy klónezok (Az én verziómon ez pl. nem jó, mert a parancsolás koronája a kinccsaladékat kapott LSt is duplázza, mindegy, mikor vesszük fel — Bryan).
- Ghost-ot ne vegyünk, mert akiket megöl, az átmege hozzá és így könnyen mr ellenünk fordulnak. Gyenge csapattal ne is kössünk ilyen ellenségre (Vlezzont az utolsó várban mohet kb. 600 db. a huedarálóba a 110 demon ellen, mert olcaon szerazhető, csak asauunk neki 40 Ghost-tel párszáz Spritenak vagy Peasantnek — Bryan)
- Cavalry-t ne vegyünk, mert sekba kerül és gyenge, igaz csak ő tud 4-et lépni (Vlezzont korlátlan azámban szerazható, Forastlán és Archipelán kulcszorepe lehet — Bryan)
- Szerintem legjobb fojták: DRUID, ELF, DWARF, KNIGHT VAMPIRE, DRAGON, OGRE, ARCHMAGE, GIANT, TROLL (Ez izée dolga, Megfontolandó vlezzont, he 5 elég erős csapatunk lehet azonos fejtából, ami eeatleg HIGH moralt jelent... — Bryan).

• Daath Troll, Bókás City

## Fate Gates of Dawn (Amiga, PC)

Pár hasznos tippet szoretnek adni

1. A játék elején mászkálás közben, találhatunk néhány varázscuccot: Evilgloves, Moongloves (ezeket Larwin-ban találjuk valohol), Crystalbow (Larennes-től északra keresendő), Crystal scata (Larennes-től keletre valohol) Ezeknek a cuccoknak jó tulajdonsága, hogy egyrészt ingyen vannak, másrészt sokkal jobbak, mint amiket a boltban kapni.
2. Északra tényleg ne maszkaljunk e vadonban, mert könnyen néhány farkas vagy más órdögfejzet zsákmányaul oshatunk. Von úgy, hogy 60-70 Hp-t is leharapnak egy karakterről.
3. A játékban észrevettem egy kis hibát. (Lehet, hogy van több is...) A guild-okban a megtelelő ellenszolgáztatásról növellik bizonyos képességeinket. (Pl.

Stemina, Magic Power stb.) Ne most a HP kivételével az összes tulajdonságol nom növelik. Ezt úgy értem, hogy a pénzt oiszedik érte, az üzenetserba kiíródik, hogy képasságnövelve X-ről X-ra, mégis a kerekterlepon az eredeti érték von.

4. Hajnalkájt árdemes Larwin-tól északra egy kicsit szétmőzni az országot montén. Itt gnómokkal és törpékkel találkezhofunk, akikől hatalmas pénzösszegeket lehet leakasztani, perszo csak gyilkolás útján, mivel ezek a fclókó igen bárárségtalanok és közeledésünkre támadnak
5. Ha del körül jár az idő, Larwin mellett keletre és nyugatra aranyhojú nóciók jelennek meg (Wood Nymph-ek). Ezekkel beszélgetesbe elegyedve a legtöbbszór segítenek nekünk. Ennek eredményo: 300-700 tapasztalati pont, +1 Wiedom, Chorm, Intelligonco pont.

6. Ha csak tehetjük, mindig fogadóban phojunk. Ha netán huzamosebb ideig a szabad ég alatt alszenek a karakterek, akkor előbb-utóbb az egyik tickónk bejelenti, hogy ő löböt nem akar szabadben plhenni. Ekkor már fújhatjuk, mert o kővotkező természetbóni pihonás után (omira ügyls ezúkség lesz) az illető nagy ezemrehányások közepette lelcel.
7. A fogadóban gyakran lehet különleges képosségű embereket is felfogadni Pl: Ninja (Kung-fu), Tolvaj (csapdaeltávolítás), Bohóc (moselés), Banshee (telmácsolás) stb.

• Mészáros László Gábor, Voceés

## Golden Baton (C64)

Ez egy klasszikus szövegbeegőelő kalandjáték. Egyre hívnom fel a figyelmet, hogy egyszerre csak hat tárgy lehet nálunk, ezért a feleslegessé váló dolgokat dobáljuk el.

Az előzmények tömören: Elveszett az aranypálca (a többi mindenki fejta ki magának).

A feladat: Megtalálni az aranypalcát. Mi sem könnyebb ennél, hiszen itt van o bol zsebembem. Ja, mégsem? Akkor nézzük.

Egy sűrű, kísértatos erdőben vagyunk. Vo-gyuk fel az itt látható köpenyt, majd kukantsunk be a levelek közé s amit találunk azt vegyük magunkhoz. Délre bosszantsuk fel a rózsabokrot, s vegyük magunkhoz a kótólót. Menjünk északra a potakhoz, ott nyugatra, kotelezzük el megunkat a fánál és másszunk fel rá. Fenn az üregben található egy gyűrű. Vissza a patakhoz, onnan északra, rövid úton a farkastól megszabadulni, az ósvényen továbbhaladni. A fabotot is vegyük magunkhoz. A várakornál, mielőtt átszünk, tegyük le a gyufát, különben elázik. Egy csoportács teppan elénk, omi

előg reménytelennek látszik, így inkább próbálkozzunk a fánál használt kételes trükkkel. Az eromzetról menjünk le, o kőpennnyel tegyük láthatatlanná magunkot és távezzunk a boltives folyosón. Egy hatalmas ajtó elé kerűnk, innen keletre egy kűt és egy slsek vár reánk. Az ajtótol nyugatra egy elajlámpa, jobban körülnéve pedig egy bonus lyuk is található a padlón. Menjünk vissza a gyufához meggyújtani e lámpát, majd jöjünk vissza egyenest a lyukba. Menjünk be az ajtón, onnan délre. Itt egy kvarckristály nőz velünk ferkaszemet, da nem tudjuk magunkhoz venni, lévén izzásban van. Aki krlbita eddig, hogy e gyűrűt vagy e botot ne vizsgálja meg, oz most ne keslekedjen mert vonésekat találhat rajtuk, melyeket a sisak használatával tudunk elolvasni: AKYRZ.

Következik két kulcslépés: WAVE STAFF, SAY AKYRZ. Felvehetjük a lehiggadt kvarcdarebot, keletre tévedve egy SHAKE QUARTZ és máris jobblétre szendorul szerencsétlen Lizard-Man úr. A kiskésti neki, nem okármilyen hagyelókot találhatunk nála. Vissza o kinczókamrába, itt felvesszük a

kalapácsot, északra a csolédszobában pedig a tükröt. Menjünk vissza a nagy ajtóhoz. Aki ki akarja nyitni ez a kővetkezőt tegye: dörgölje képen a gyűrűt, zárja ki a kulccsal az ajtót, mielőtt bolépné tartsa maga elé a tükröt (HOLD MIRROR). Az itt levő paragrafust olvasva ugyanazt találja, amit o leírás végén (és amire anélkül is rájöhet). Menjünk vissza egészen a patakig, ennan nyugat majd észak. A fabodegába beszivároga egy újabb bonus lyuk var reánk némi rongy s egy herdó térsaságában. A herdó-bon levő sőt megunkhez véve mchotunk barlangászni. Délre egy letakolt ajtó von. A lakatot megkalapóljuk, mert az ajtó mögötti tutajra szükségünk lesz. Észak, észak, néhány szép darab csiga, amely nem bíg, ezért megsózzuk ódméltóságukat (SPRINKLE SALT), elvisszük őket északra a rák apónek, mert imádja a besózott csigákat (FEED CRAB), s innen csak a pergamont utasításait kell követni:

'SAIL LAKE...BLOW HORN...THR...thots oil'

• Belogh Miklós, Baja

**Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24**  
XT/AT tápegység javítás és videoszervízelés is!



# ELSŐSEGÉLY



A múltkor egy kicatt a C64-eseknek kezeltünk, most fordítva lesz.

**Sevi Soft** Pestről a **Ugh!** Irissen sült C64-es kódjait csúsztatta a postáládankba, egyrőleg kérdőre is vontak bennünket: miért pont az Amigás kódokat nyomtattuk le a CoV 34-ben...

1 - 01B082, 2 - 02B039, 3 - 03B048, 4 - 04B023, 5 - 05B074, 6 - 06B067, 7 - 07B056, 8 - 08B035, 9 - 09B020, 10 - 10A491, 11 - 11A482, 12 - 12A439, 13 - 13A448, 14 - 14A423, 15 - 15A474, 16 - 16A467, 17 - 17A456, 18 - 18A435, 19 - 19A420, 20 - 20D591, 21 - 21D582, 22 - 22D539, 23 - 23D548, 24 - 24D523, 25 - 25D574, 26 - 26D567, 27 - 27D556, 28 - 28D535, 29 - 29D520, 30 - 30C691, 31 - 31C682, 32 - 32C639, 33 - 33C648, 34 - 34C623, 35 - 35C674, 36 - 36C667, 37 - 37C656, 38 - 38C635, 39 - 39C620, 40 - 40F891, 41 - 41F882, 42 - 42F839, 43 - 43F848, 44 - 44F823, 45 - 45F874, 46 - 46F867, 47 - 47F856, 48 - 48F835, 49 - 49F820, 50 - 50E791, 51 - 51E782, 52 - Ezt a kódot csak kitaláljátok, nem? Gondolkodjalek! (Ezt nem én mondtam - DoT)

**Nagy Zoltán és Fehér Sándor** Csanokról lát el minket C64-es anyaggal. Arról híres, hogy a cheat oldalakon képesek átírni az egész programot. Hát ez most nagyszorúan megfigyelhető.

**ROAD RACE:** sérthetlenség: POKE 23468,169: POKE 23469,0: POKE 23470,234: POKE 30056,169: POKE 30057,0: POKE 30058,234: POKE 30531,169: POKE 30532,0: POKE 30533,234

**ACE 2088:** Végtelen célkövető rakéta. Menjünk ki az űrbe és lőjük el az utolsó kivételével az összes célkövető rakétánkat. Azt csak kapcsoljuk be és manjünk vissza az anyahajóra úgy, hogy nem kapcsoljuk ki a célkövető célkeresztjét. A 2. lámadásnál ne fegyverezzük le a repülő célkövetővel, így miután kimegyünk az űrbe, végtelen célkövetőnk lesz. Ha továbbra is élvezni akarjuk ezt az előnyt, akkor sose vegyük ki a célkövető célkeresztjét az anyahajóra visszalérés után. Ugyanez megcsinálható bombával is (ha fészéltünk a bolygóról az űrbe, ne kapcsoljuk le a bomba-célkeresztet, mert az űrben nem lehet visszakapcsolni).

**SNOOPY:** Sérthetlenség: POKE 9285,169: POKE 9286,0: POKE 9287,234: POKE 9309,169: POKE 9310,0: POKE 311,234: POKE 9845,169: POKE 9846,0: POKE 9847,234: POKE 9851,169: POKE 9852,0: POKE 9853,234

**Mesi Mahrai Balázs** következik Amigás anyagaival:

**CASTLES:** Ha a pointert túl lassúnak találjuk, vegyük fel az 1.lamezra a SYSTEM.CONFIGURATION nevű filét egy DOS-lamezról (DEVS könyvtár). A nevet csak akkor felejtjük el a gép, ha PEASANT lotózatban játszunk. Lányok, figyelme! A KING-et átkapcsolhatjuk QUEEN-re, de a kepek megmaradnak, sejnös.

**MEGA-LO-MANIA.** A 10. larepre akkor juthatunk be, ha van letagyasztott emberünk: 2001-es letagyasztás után le kell gyártani egy rajzot (bármilyet), így megjelenik a pajzs monüben a fagyasztás ikon.

**Bols David** Budapesti átküldte nekünk a **ROBOCOD 2** tippjeit **AMIGARA**. A címképernyőn írjuk be **LITTLE MERMAID**. A játék

ban 'X'-re a pálya végére léphetünk, 'C'-re egy szuper autóba ülhetünk, 'F'-re szárnyakra kapunk, 'ENTER'-re órákélal lesz

**Nikolszky Eufrozina** (de szép neve van! - DoT) Pestről még mindig kevésnek találja a **POPULOUS II**-ről publikált kb. 10 oldalt. Szép hosszú neve mellett szép hosszú levélben hangoztatja álláspontját, ja és Amigára, de azért a PC-seknek is jó! Ellentétre a lehető legnyugodtabb szívvel lehet kérdőjelet rakni, sőt ha lehel, tartuk mindig a vezérükön, hogy ludjuk, mikor és mekkora allensapós jön.

**EMBER**  
Földgalyu a Computer Assist még akkor sem éri meg, ha nem bonthatunk, mert 1 Megán a gép csak vánszorog - ugyanez a helyzet ha már lül sok populáció van. Ha lehet az ellenfél városa alatt bonlani, és teboroz, rúdoszuk ki az övéiket! Ezzel földhöz jutnak a mieink.

**Kereszt áthelyezése:** Ha boszotta hozzánk a gonoszke az óvól, kezdjük el macerálni a popot, hogy logyjon a nagysága! Ekker visszamegy teborozni és időt nyerünk.

**Perszeusz.** Persze (usz) itt csak az az apróság maradt el, hogy ő az egyetlen, aki a szakadákat, mocsarat stb. kikerüli.

**Poslis:** Ez is jópofa, mert nem is annyira a népesség csökken, mint inkább a manna nő kissé lassan. Hosszútávon megéril Ha csak 1-2 amberünk letőzött, lofsuk vizbal! (Ez az útja orvostudomány - CoVboy) Egyőbként a poslisas kelőnie zölden villog, fehér helyett.

**Armageddon:** Lehel, hogy sok csatát veszünk, de így nem kell 2 órát várakozni 1 villámórt. Egyőbként 4 villámokat dobál a program már armageddon után is.

**NOVÉNY**  
Fa Kéves manna, és gyorsabban szaporodnak a mieink.

**Virőg:** Hasznos, mert a vártal alatt csak az lud letajt jövön!

**Mocsár:** Ha a papot városától messze, nem lengerszinten fejtük be, és nem lehet mindenütt ásní, nem sok toborzása lesz az ellenlélnek.

**Gomba:** Nem csak egyet lehel telepíteni, hanem annyit, amennyire fut a manna. Ha a pap egyenesen mozog, tegyük 7-8-cal elé, garantált az eredmény, nem veszi észre. Ha több van egyűtt, móg az alakját is változtatja!

**Adonisz** nem jó, mert sajnos az osztódással a nép is szűk, orgo előbb utóbb gyenge lesz és egyszerre itják le őket.

## FÖLD

**Vártal:** Kezdetben rak egy bástyát, a többi talat EHHEZ kell csatlakoztatni! Ezen csak a mieink tudnak átmenni. Tehát ha folyamatosan lalazzuk körbe a városokat (és nem jelent akadályt), nem tud bojónni az ellenség! A másik vicc, hogy ha az ellenlél küldött harcosokat belalazzuk (körbe), akkor szagónyok toporogra halnak meg... Egy idő után kimerül a készlet, a program nem enged lovább építeni. Bonlani csak árvíz, örvény és löldröngös ludja. Vigyázzunk, hogy na rakjanak mögé vulkán! A többi katasztrófa vedhető, csak pont alatta nem lehel bonlani.

**Földröngös:** Ha akkor, amikor kezdődik, bonlunk minden a longerig, vége is lesz. Minél hosszabb egyenes részre indítsuk!

**Hegy:** Semmi értelmét nem látta ízé... Eufrozina mesler.

**Heracles:** Semmi extrája nincs, pusztán ő a legerősebb.

## ÉG

**Villám:** A kedvenc varázslatom, mert olcsó és megéri becolozni a populációkat vele, továbbá nem helyhez kötött, mint pl. a vihar.

**Férgőszél.** Egyszerűbb a longerbe rakni, garantált a 3-4 örvény. Ha allenünk van, építsünk körülötte, nehogy vizet érjen. Másra nem jó, ellenlél negyon szereti.

**Vihar:** Pontatlan, drága és lassítja a programot.

**Odüsszeusz:** Kb. 3-4-szer gyorsabb, mint a löbbel. Nem sikerűt villámmal, viharral irítani.

**Szélvihar:** Ezt is úgy kell indítani, hogy minél nagyobb helyen legyen, mert addig terol, amig vízazintestől felé Elviszi a sziklát is (jó e hogy ellen, csak drága). Hermes szereti, de tényleges kárt még nem nagyon csinolt.

**Víz:** Örvény; akkor a legjobb, ha kibontjuk az ellenlél terének közepén a földet, és letesszük. Szép lesz.

**Festékesbódón:** Ha van ró manna, mindig vassuk be, mert az ellenlél legnőpesebb területén állandó belharcot szítunk. Előbb-utóbb 50:50 lesznek a populációk. De ilyenkor vagy perszeusszal lőmedjünk, vagy szedjük löl őket a harcos előtti Armageddennel se utolsó az ellenlél szájába rakni. Ha pap beleesik, az elszámolásban olyan, mintha meghalt volna.

**Szókóár:** Csak akkor vaszhelyes, ha már egy képan van a populációinkkal, nyenkor a magas hagyre sem áll meg. Egyőbként a gép azzal székta a legnagyobb öngőh lóni.

## ÖSSZETETT VARÁZSLATOK

**Erdőtűz:** lők+lűz. Ha lához lűz ér, azonnal leég. Ha az ellenlél (harcos, pap, kereszt stb.) köré 3-4 lástást végzünk, úgy ahogy van porig ég minden.

**Főrtözött Holóna:** Hozzávalók: Harcos + Holóna: Harcos után elindítunk egy Holónát is. Ebből az lesz, hogy amit a Holóna felkanalaz, a harcos egyből le is pulzálja (Nahát, ön taljesan másra gondolom - CoVboy). Gyors, és jól csökkenti az "ellenlél" mannejál.

**Beszorított:** Egy egész partvonalon elindítunk 5-6 örvényt. Jó kis radir lesz... Az éppen átkelő harcos ellen is tövölő, de a legjobb, ha valehol kilyukasztjuk a gép földjét, és borakunk annyit tekervényt, amennyit csak ludunk... Ja, és a bazalt alatt simán átbújik, az se véd ellene.

(Huh, úgy látom jövőre folytattjuk! - DoT)

# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

## A ZENÉK RIPPELÉSÉRŐL #2

En az operációhoz egyetlen programot használók: az **ADVANCED MUSIC SEARCHER V3.147**-est. A zenét letöltő progit be — ... fűstől a gép — **RESET** — **F7** — **F5** — egymre ment az Action VII — **F3** — göics — **F1**. Szóval be kell tölteni az AMS-t, el kell indítani, és ha a program által felismerhető szerkesztővel készült, akkor kiírja, hogy melyikkel. Megadja az INIT

és az IRO címet is és a memóriát laponként, lepernyőzkóddal, így marha egyszerűen megkelethető a zene vége. A Ricsi programjába így már egyszerűen belítható az: **INIT 035D JSR\$XXXX**

IRO : 036A JSR\$XXXX  
Egyebkent aki programokat rongál és nincs Action Mk VII-es kártyája, annak nem sok jót jósoltok. Mentés: ahogy Ricsi írta:

S'valami', 8. kezdőcím, végcím, vlsszel, cím.

A gép kikapcsolása hűtység! **RESET** — **Config.mem.** — **RESET** — **TOOLKIT** (hosszabb, de kíméletese és bembabiztos). A lejátszó program **RICSI AC**-vel mentve, és 8,1-gyel visszelőltve máis SYS képes.

■ BORSI FERENC, Pálműrdő

## A ZENÉK RIPPELÉSÉRŐL #3

Telán hasznos lenne, ha pontosítanánk azoknak a dolgokat, amik Ricsi cikkében nem teljesen helytállóak, vagy csak pontatlanok voltak. A cikkből az derül ki, hogy Ricsi még eléggé kezdő ebben a világban. Ez nem baj, hiszen zenki nem születik LDA/STA-s fejfel. Menjünk tehát sorban. Az első, ami „megütötte a fulemet”, az az volt hogy „... az utóbbi 3 évben készült játékok zömének a zenéjét” zeneszerkesztővel csinálják. Nos, ha történelembe meglünk, akkor tony, hogy a mai zeneszerkesztők elődjét (az első olismert zeneszerkesztőt), ami mai elég sokat tudott, **Rob Hubbard** készítette, sejtos pontosan nem tudom mikor, de jóval lágoobben, mint 3 éve. Már 5 éve, mikor én láptam a scene-re, tele volt a 64-es zeneszerkesztőkkel.

Ez természetesen a játékokba is bekerült, a különbség annyi volt, hogy ezek a szerkesztők általában lel voltak azereelve effek-generátorral is (tehát volt egy 3. vagy 4. JMP cím, ami csak egy hangot adott ki az egyik hangcsatornán, míg a többin tovább szólt a zene). Az egyéb zeneszerkesztők legtöbbje azt nem tudta.

Az egész cikkben az egyik legnagyobb meilhaság (pardon, de így van), az, hogy „... szinte kivétel nélkül a mindenki által ismert (és olismert) **Future Composer**-rel készített zenéket használnak...” Ugyan má!! Az általunk nem sokára kiadandó **MUSIC**

**MAGE PRO** előzetes becsféselm szerint kb. 150 léte zeneszerkesztő formátumot fog ismerni. Ebből a 150-ből kapásból legalább 10 olyat tudok mondani, amelyik jobb, mint a **FuCo**, de szerintem fele jobb nála. Ha jó zenákat szeretnők szerezni, ajánlom a sürgős átállást valamelyikre. Egyébként néhány éve már a zenék készítésének az aránya kb.: **JCH editor** - 8-9%, **VoiceTracker** - 12-13%, **DMC** (hogy egy jó megalat szerkesztőt is írjak) - 2-3%, **FuCo** - 0,5-0,7%!!, **egyéb** - 75%!!!. Bizony a **FuCo** ideje lejárt. Régen valóban népszerű volt, de hát mikor volt az? Ezzel a kb. 150 léte lejátszóval kapcsolatban az is, hogy természetesen változik az inil ill lejátszó cím helye is, valamint náha van 5-6 JMP-vel, ill a kezdetén egy JMP-t sem tartalmazó zene is. Ugyanily lehál átlálában nem „játékony embeli kozok” átlal változik a play helye sem.

Es mi van azzal, hogy a zenék \$1800-on, illetve \$1800-on, illetve \$2000-on kezdődnek? Nos, kérem A ZENÉK OTT KEZDŐNEK, AHOV A PROGRAMOZÓ RELOKÁLTA ÖKET! Más bádés, hogy ha az illetőt nem érdekli a pozíció, akkor nem relokálja sehová, hanem adottnek veszi a pozícióját (mint **FuCo**-nál a Default \$ 1800-at, **DMC**-nél a \$1000-t, vagy a **VoiceTracker**-nél a \$ 2000-t). A legtöbb relokátor \$ 100-anként tudja mozgatni őket. Mindegyik csak egy zeneszerkesztőt (kivéve a **Music Mage Pro**-t, ami az általa ismert zenéket relokálni is tudja).

Egy jó tanács az előzőkből következően: NE 2-3 JMP-t korcsolok a memóriában, hanem \$ D418-at. Mindon lejátszó beállítja ugyanis (legalább az inicializáláskor) a

hangerőt. Lehet, hogy löböt is találtak, de nem gond: az a tiétek, ami körül mindenféle hivatkozások vannak a hangregisztrerekre (\$D400 — \$D41C). Utána lehet visszelőlni keresni a JMP-t, de nem feltétel a jelenlétük. Vlszont laphatárokon kezdődik a zene! (Ez alól eddig csak egy kivétel találom, **Grabowski SOSPEREC** playeréi, ami a kód előtt is tarol adatot, erre leasék vlgázni!) A zene végén pedig nem csak 00k lehetnek, hanem alkalomadtán 00/FF/00/FF byte-ok is, attól függ, hogy milyen gondos volt a zenét használó programozó. Nagy itkán közvetlen a zene végénél kezdődik egy programírsz. A biztos módszer megtalálni a zene utáni első programírszt (mondoiban D utasítással lehel a kódot nözegetni...) ami **NEM HÍVATKOZIK A ZENE TERÜLETÉRE**, mert ott már biztos nincs zene. Azért fontos ez a krítérium, mert pl. a **Grill** léle playerét össze-vissza kavarják a kódot meg az adatot. Másik segítség: az általam ismert legrövidebb zene \$02D3 hosszú, de ez kivétel, a zenék 90%-nak a hossza \$0FOO és \$1800 között van, és inkább hosszabbak ennél, mint rövidebbek (megyeit, amelyik zene nem esik bele ebbe a tartományba az ált. hosszabb). Más Miért vannak a zenék \$1000 körül általában, ha — mint említettem — bárhol lehetnek? Ennek két fő oka van. Először is, grolikára nem lehet felhasználni az alábbi két területet: \$1000-\$2000 és \$9000-\$A000. Ezek közül szimpatikusabb az első, mert

1. Kozolebb van a memória elejéhez (töl-lésnél előnyös),
2. Ha a zene hosszabb \$1000-nél, nem kell kikapcsolni a BASIC interpretert.

Ricsirol ellentétben én azt tanácsolom, hogy a zene kimenése után NE kapcsolját ki a gépet, mert ha a helyben beint kis program nem működik, akkor BIZTOS, hogy gond van a zenével, míg ha úgy működik, de ki-bekapcsolás, újratöltés után nem, akkor levágtuk a zeno egy lésszál. Másrészt, ha azonnal nem működik a zene, akkor még lehet korrigálni, hiszen ott a memóriában, és nem kell újra töltögetni a programot. Akkor törjünk a lejátszóre. Úgy látom, a rövidsége megy ki a játék (ami helyes is). Akkor viszont rövidebb a program így:

```
033C SEI
033D LOA #57F
033F STA $DC0D
0342 LDA #581
0344 STA $D01A
0347 STA $D012
034A LDA #55B
034C STA $0314
034F LDA #503
0351 STA $0315
0354 LOA #500
0358 JSR $1000
0359 CLI
035A RTS
035B INC $D019
035E JSR $1003
0361 JMP $EA31
```

Ez ugye jóval rövidebb? Viszont van még ennél is rövidebb, aminok hátiánya, hogy nem tér vissza a kurzor, mindenesetre ha CSAK hallgatni akarjuk a zenét, vagy ellenőrizni, akkor ez is jó:

```
0810 SEI
0811 LDA #500
0813 JSR $1000
0816 LDA #5FF
0818 CMP $D012
081B BNE $0818
081D JSR $1003
0820 JMP $0816
```

Ezután csak el kell indítani G0810-el, vagy BASIC-ből SYS 2084-gyel, és má szól is a zene. További előnye, hogy ha előiunk BASIC-ből egy 10 SYS2064 sort, akkor elmentve \$0801-\$0823-ig egy bármikor visszelőltve BASIC-ből indítható zeneleját szónk van. Persze az a másikkal is eljátszható, de azt mái relokálni is kell.

Még valami. Nem véletlen az LDA #500 utasítás az inil előtt. Ez néhány lejátszónak, (így pl. a **Future Composer**-nek is, mint ahogy Ricsi is írta) azt mondja, melyik zenét játsza le. Ven olyan, amelyik kiakad, ha nem létező zenére hivatkozunk, van, amelyik nem. Ven olyan lejátszó, amelyiknek kontrollbyte-t adunk így át (pl. sebesség, hangerő, szólamok száma stb.), ez lejátszótól függ. No és persze van olyan, amit egyáltalán nem érdekli, mit adunk neki át, lehál felesleges. Ez azért itka. Viszont előfordul, hogy nem az A-ban, hanem X-ben vagy Y-ban kéli a zene az adatot, ezért a player nem egészen egzakli, ha nem megy a zene, próbáljuk meg kicserélni a JSR előtti LDA-t LDX-re, vagy LDY-re. Az is meg-esik, hogy a player „közvetlen beavatkozást vár”, velünk végezteni el az inicializálást. Ez a legtrikább, és ált. megelőszk egy byte átállításával, iti tehát LOA/JSR helyett LDA/STA páros segít. Ilyen pl. az egyik **MOZ(JC)ART** player is.

Hát ennyit a zenék lopkodásáról. Azt hiszem, ezek után sok problémát nem lehel ezzel kapcsolatban. Még egyet: ha a ki-lopott zenát saját demóban/inlroban használjátok, MINDEN ESETBEN TESSEK MEGKÖSZÖNNI a szerzőnek! Ennyit igazán megérdemel. Mondanom sem kell, a zenék 99,9%-ban nem copyrigtosok, ezért törvény nem, de a scene bünteti az ilyeneket. Ja, még valami: JÖN, JÖN, JÖN! A **Music Mage Pro**, **Freeware** (azaz ingyen). Lehel zenéket lejátszani, editálni, relokálni, összefűzni, jukebox, graphic equalizer, menuvezőre, SZUPER lesz! 100% **Osita System** produkció! Legkorábban karácsony körül.

Jó csintolankodást a zenékkal, és bye,

■ MRC of Osita System

## MODEDIT V2.01

Huh! Megérkezett! Wowzz! Ez a lenyomónál is leírás nem másról mint Cool'er (WLS) től ered. köszönet **Sebők Lászlónak**, akinek a segítségével a leírás NEM készülhetett volna el (ugyanis ővé a PC!) Vagjunk a közepébe:

Ez a zeneszerkesztő elég nagy teret nyit a belekukkantó, kíváncsiskodó számára. Elég néhány hang, és a zene úgy szól, mintha protí csinálta volna. Aki ismeri a hangskálát, az nyugodtan elkezdheti zenélni ezen a progin. A leírásban lesz néhány tanács az alinduláshoz, és a tapasztalatokat is megosztom veletek. Hat gyerünk.

## FILE:

- **Load moduloa:** Ezt meg a lamak is tudja.
- **Sava modulas:** Ezt is;
- **Jump DOS shell:** Ezzel lehet kilépni és a DOS-ból manipulálni, egy **Exit** paranccsal visszalép a szerkesztőbe;

## EDIT:

- **Edit pattern:** Itt lehet barmjacket-ezni a hangokat.
- **Create pattern:** Készíthetünk pattern-eket, amikbe a hangok kerülnek.
- **Highlight linea:** Semmi értelme, de ki lehet próbálni;
- **Duplicate Pattern:** Lásd később;
- **Transpose pattern:** Különböző szövegeket ígérhetünk egymáshoz (csak gyakorlattalabbaknak).
- **Sequence select pattern:** Kiválaszthatjuk a pattern-t, emiben dolgozni akarunk;

## SAMPLE:

- **Edit samples:** Törölhetjük, újralíthatjuk, menthetjük, vagy hallgathatjuk a hangokat.
- **Clear all samples:** Na vajon?
- **Volume default:** A zene átlaghangerejét állíthatjuk be;

## PLAY:

- **Whole song playback:** A zene teljes lejátszása;
- **Partial song playback:** Kijelöljük (ajul) a pattern-t, és egy 'Enter'-rel a kijelöltől hallgathatjuk. Egy újabb 'Enter'-re leáll a zene.

## CONFIGURE:

- **Directorias:** Beállíthatjuk a zenék/hangok helyét (pl.: C:/SAMPLE);
- **Mask for filename:** A file-ok kiterjesztését adhatjuk meg (Alaphelyzet: .MOD, .JAM);
- **Boap on/off:** Hibajelzés ki/be (Inkább ki);
- **Colours:** A szerkesztő színeit edhatjuk meg;
- **Speed of processor:** A proci MHz-et állíthatjuk be;
- **Output device for playback:** Beállíthatjuk a kimenetet a PC speaker-től a SB-ig;
- **Precedence of default samples:** Mindenki rá fog jönni
- **Write config:** Konfiguráció felírása.

## OTHER:

- **Write of song:** A zenék nevét odhatjuk meg itt;
- **Restart from scratch:** Mindent töröl
- **QUIT:** Ezt remélem mindanki ismeri;

Szoval ennyit a parameterekről, most követhetjük a szerkesztést. Első dolgunk, hogy kilátozkodjunk a zenéből a hangokat. Akinak van digizője, az készíten néhány jo sample-t és azzal dolgozzon. Betöltünk egy zenét, és belépünk az **Edit Samples**-be. Itt a következő billentyűket használhatjuk:

## —Kurzoronylak

- **L** — **Load sam:** Betölthetjük a hangokat (mörmint, ha vannak);
  - **S** — **Sava sam:** Kimenthetjük, de a néven túl a kiterjesztést is meg kell adni!
  - **R** — **Rollao:** A sample mezőből a hang kitorlása;
  - **A** — **Attribute:** Hangoró, náv és a hang újraindítása;
  - **P** — **Play:** Hanglejátszás;
- Ha a hangjaink készen állnak, lépünk át az **Edit Pattern**-be. Elsőre bonyolultnak tűnik, de elég egyszerű.

... | 00 | 000

{ különböző effektet, visszhang, vibrato, nyújtásokra való

A hang száma 1-31-ig

A hangjegyek (PI C2. A második oktávon

lévő C hangjegyet játssza le)

Ez még háromszor ismétlődik. Most már

mindenki rájöhetett, hogy 4 hangszetorna

áll a rendelkezésünkre. Az utolsó paraméter

(az ábrán a három nulla) csak tapasztalatnak

ajánlott, mert előggő el lehet vele

b\*\*\*\* klm, tolni a zenét, meg persze hexo-

decimális kijelzésű. Azért néhány effekt:

001—OFF: Vibrato

100—1FF: Hangcsúsztatás le

200—2FF: Hangcsúsztatás fel

C00—C64: Hangoró növelés/csökkentés

F00—FFF: Sebesség

Hangsúlyozom: csak tapasztaltaknak! Elő-

ször próbáljunk meg egy egyszerűbb ze-

nét, pl. a Boci-boci tarkát!

Ez valahogy így néz ki:

C2 01 000

.. 00 000

E2 01 000

.. 00 000

C2 01 000

.. 00 000

E2 01 000

.. 00 000

G2 01 000

.. 00 000

.. 00 000

.. 00 000

G2 01 000

Ha további szövegeket akarunk készíteni,

akkor az **Edit Samples** mezőben a másod-

ik helyre töltünk egy másik hangot, és ír-

juk a második sorba

**Használható billentyűk:**

—**kurzoronylak,**

'Insert': beszúrás;

'Home': alaphelyzetbe a kurzort;

'End': végőre a kurzort;

'Space': Ha egy hangon állunk, törlés;

'Enter': Egygel lejjebb lép;

'Pg Up/Down': fel/le ugrálás laponként;

'Delete': Ha folyamatosan nyomjuk, min-

dent töröl;

'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'A', 'H': hangok;

'O', '1', '2', ..., '9': oktávok;

'#': félhang (pl. C#2);

'P': lejátszás onnan, ahol a kurzor áll;

'+/—': Ha beírunk egy hangot, és a '+/—' folyamatosan nyomjuk, a hangokat egy-  
lojtyában írja. A '—' félhangonként  
lépked le.

Ezekkel a dolgokkal segíthetjük a beírást. Az **'Insert'**-tel vigyázzunk! Vagyunk figye-  
lembe, hogy ha beszúrunk, az egész sor  
letolul! Ugyenigy a **'Delete'** is eltolja a han-  
gokat. Inkább **'Space'**-el jünk sokat, így  
könnyebb. Ha nem akarunk sokat tökölni,  
hagy az ismétlődő pattern-eket újraindítjuk,  
használjuk a **'Duplicate Pattern'**-t! Egy  
**'Enter'**-rel lép a kurzor a bal első sarok-  
ba, jobbra/balra monve jelöljük ki az **AT-**  
**MASOLANDÓ** pattern-t (**'Enter'**-rel), és rá-  
monve a **CEL** PATTERN-re, megögy  
**'Enter'**. Ekkor kilirje:

All Track

ONE Track

Two Track...

Ha az elsőre nyomunk **'Enter'**-t, az összes

sor átírja, ha valamelyik másikat, akkor azt

egy másik táblázat elején a Pattern vala-

melyik track-jába másolja. Erthető? Pl.:

Duplicate pattern ('Enter')

00 01 02 03

00 01 02 03

{

— Target pattern; cél ('Enter')

Source pattern; átmásolandó ('Enter')

1 — Track one

2 — Track three

A 00-as pattern 1 trackját átrakja a 02-es

pattern 3. trackjába. Ha ez nem előggá világ-

gos, akkor kérdezzetek engem nyugodtan

a (06-36) 322-248-as telefonon (Eger-

ben lekok, ha kell a program, akkor is tele-

fonálhattok). Az is lehetséges, hogy az

egyik hang 'hamis', és nem illik bele a ze-

nenkbe. Ezen lehet segíteni a **Transpose**

**Pattern**-nel. Benne van a nevében, hogy

az egész pattern-t állítja! Úgyhogy vigyázz

vele. Beállítás:

Transpose up/down: fel/le állítás;

Ezután megkérdezi, hogy hány negyed-

hanggal vigye fel/le a zenét. Hogy mennyi-

vel, ezt mindenkinek saját magának kell

megállapítania.

**Néhány hasznos tanács:**

• A MHz-et állítsuk a legnagyobb (15

MHz)!

• A hibajelzést kikopcsolhatjuk, mert ide-

gesítő!

• A szerkesztőt a RUNME.BAT-tal indítsuk,

mert kiakadhat!

• A hangokat aorban töltjük be, mert nagy

lehat a kevarodás!

• A hangok/zenék kiterjesztésén ne állit-

sunk, mert ez is kevarodhat!

• COOL'ER

Hally PC-sok!

Keresek másztákat, stratégiát és GIF-

okot! Nem sok progim van, da a MOD-

EDIT 2.01-et ajánlom nektek! Ezen a ci-

men, illetve telefonszámon jelentkez-

hetsz: **Forgács Viktor** (Cool'er), Eger,

Véras Péter út 7, 3300. Tel.: (06-36)

322-248

• DADA

## PÁR HASZNOS INFO

Mi az a **RESTORE** és hogyan használjuk;  
valamint hogyan **INSTALLALJUNK** gyor-  
san és egyszerűen **INSTALL** verziók eaa-  
tón:

- 1) A lemezen meg kell nézni, a **CONTROL**-ban az F betű után milyen **PATH** áll (NORTON-ban nyomj egy 'F3'-at a **CONTROL**-001-re, és nézd meg, e képernyő jobb tőrfelán milyen **PATH** ol-  
vasható). Azt jegyezzük mag!
- 2) Beírjuk: **MD \<pathnév>**, majd **CD** (azaz  
látvrehozzuk ezt a könyvtárat a winchaste-  
ron és bele is lépünk)

3) **RESTORE A: C: /s**

4) Ha a lemezek **INSTALL**álósak, 3 lehetősé-  
ség van:

a) Simán kibontva (PKUNZIP, ARJ) A  
WINYÓRA, ONNAN AZ **INSTALL**  
FUTNI FOG.

b) Kibontathatjuk winyóra, de source  
driveként A vagy B meghajtó kell neki.  
Ekkor írjuk be: **SUBST A: C:\<path>**,  
ohol **PATH** az a könyvtár, ehova a  
**RESTOR**ézet dolgokat **KICSOMAGOL-**  
**TUK** (pkunzip vagy ARJ-vel). Ezután  
írjuk be: **A: +ENTER**, és installálhatjuk

c) Ha a program olyan, hogy az egyes  
install-lemezeknek külön neve van;  
vagy az install-lemezekon vannak azo-  
nos nevű file-ok; ekkor **NEM SZABAD**  
kibontani a lemezeket **RESTORE** után,  
hanem szápen ki kell rakni őket  
floppy-ra, úgy, hogy **KITOMORITUNK**  
minden egyes lemezt **PKUNZIP** -s-ral  
vagy **ARJ X** -s-ral (a lobeleteket is  
visszeállítja ez!), majd az első lemeztől  
**INSTALL**.

## A GONOSZ HERCEG

Teljesen magyar nyelvű, szöveges kalandjáték.

Egy játék azoknak, akik szerelik a kalandot, a veszélyt és a harcot!

Izgalmas cselekmény, mely mindig tartogat valamilyen meglepetést. Szép grafika, mely aokkal élvezhetőbbé teszi a játékot. Almoszférikus zene, mely segít jobban beleélni magad a kalandba. Komplet kézikönyv, melyben egy kis novella is olvasható. A kézikönyvvel ajándékot is nyersz!

C64 lemez, színes diszdoboz, mely külső megjelenésével is felhívja magára a figyelmet.

Ára: 649,- Ft

(Az ár minden költőteget tartalmaz!)

Megrendelhető: OTHIS Software  
Postacím: Vác, Pf.: 342. 2601  
(2600 Vác, Eperfa u.6.)

Megvásárolható: CILI Bazar  
Helymegjelölés: Komáromi u.20. 4400

## Közületi hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

### Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

### Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

### Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos területének mérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalakat elto és lekötő kivételben is megrendelhetők. Tájékoztatásul közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap eljárn mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

### Kedvezmények:

3-szor lekötés és előre fizetés esetén 10 %,  
5-szor lekötés és előre fizetés esetén 20 %,  
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

### Járuilekos díjak:

Ha nem kész reklámenyegyet kapunk, vagyis a kivitelezést nem tudjuk megvalósítani, a megrendelőt érkező díjak:

### Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363  
Tel. + FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

### Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál egy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postai úton történő megrendelési lehetőségek hirdetésében a postai úton történő megrendelési lehetőségek mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is le kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a beföldi reklám- és hirdetésirányítási törvényről).

### Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-be biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

SOLO szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dönt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölni kell megfelelően körjuttatni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az annak megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519

### 64 software

- 64-es kazettások! Eladó 90 db kazettát (PROGRAMHEGYEK!) Lehetőleg egyben: 12.900,- Ft, vagy a 60-esek 200,- Ft, a 90-esek pedig 300,- Ft-ért. Bélyeges borítékért listát küldök! Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440 (Dózsa Gy. u.79.)
- 64 programok lemezek eladók, kívánságra másolok, lemeztájakat választhatók, választásbörítékért ajánlat. Cím: Szalai Dávid, Vác, Görgey A.u. 41. 2600
- 64-re sokoldalú programnyelvátantató eladó. Gyűjtőknek nélkülözhetetlen! Válaszbörítékért tájékoztató! Ugyenitt programcsere! Pucsek Pál, Postacím: Kazincbarcika, Pf.: 84. 3700. (Kazincbarcika, Mátyás kir. út 71. IV/2. 3700)
- Commodore 64-esek figyelem! 500 super játék olcsón másolásra vagy megvételre! Irj és válaszolok! Kovács Péter, Budapest, II. Csaplós u. 15 IV/3. 1027
- Programeladás! C64-es, Plus/4-es, C18-os legújabb programok olcsón kazettán, lemezen. Irjétek, géplípus-megjelöléssel! Karácsonyi meglepetés! Bende Ferenc, Pápa, Anita u. 5/B. 8500

• C64 kazettások! Super programok rendkívül olcsón! Negy választékban! Minőség, megbízhatóság. Válaszbörítékért listát! Abraham József, Sárkány, Annavölgy 195. 2523

• C64 megnősök! Olcsó és vadonul jötték programok, érengedményes egységcsomagok csak nálam! Megrendelődik között február 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2/2 egységcsomagot nyernek! Horváth Lajos alias NONAME Loula, Pápa, Vajda Péter t.p. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• C64 megnősök! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a november 5-i sorsolás nyertes: Ruff Gábor, Budapest; és Oudás Krisztián, Ujkigyós. Figyelem! A decemberben rendelők meglepetésben részesülnek! Horváth Lajos alias NONAME Loula, Pápa, Vajda Péter t.p. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

• C64 megnősök! A Földön egyedülállóan széleskörű programcsere! Utántöltés programjaim száma: 280, és a '93-as játékokat is leolom! Horváth Lajos alias NONAME Loula, Pápa, Vajda Péter t.p. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! Csornán Zoltán, Budapest, XVII. Osnok u.5. 1171

• C64-re örökélet-készítő program + leírás. 400,- Ft. Válaszbörítékért tájékoztató! Szabó Sándor, Budapest, Ujlak u.41. IV/18. 1173

• C64-es programok lemezei. 80,- Ft, kazettákra: 200,- Ft. Válaszbörítékért listát küldök. Cím: Eperfa Alfréd, Abasár, Gólyas út 18. 3261

• Ha veletek érdekel az AMS 3.147-es zenekaras próg és küld lemezt (sajnos kazettán nem működik), a postaköltség áráért (tehát ingyen) elküldöm neki, egy leírással együtt. Egyéb: szívesen csorólok programokat — tippeltem (esetleg). ACTION VII. tippeltem kérek/edok. Az AMS egy új program, 93.01.17-i kelezésű, vagyis C64-re még meleg. Ha még zene is kell az uraknak, akkor szerény terítés fejében kb. másfél lemeznél tudok adni Borai Ferenc, Pátdűző, Barhidel út 92. 8105

• C64-re kazettás játékok programok eladása! Utántöltés: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft. Huszti Győző, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2 2800



- Eladó, C64/II + 1541/II floppy drive (garanciális) + magnó + joy + 60 lemez + kazetták + eredeti program (lemezen) + 100 db-os lemeztartó + programokhoz leírás Irányár: 17-19.000,- Ft. Érdeklődni telefonon: **Meilichar Zoltán**, Budapest, 129-5891, 120-2239 (9-17 óráig)
- Eladó egy jó állapotban lévő C64/II. + 1541/II floppy drive + 2 db joystick + 100 lemez játékokkal. Ár. meggyezés szerint. Cím: **Ferenczy Balint**, Budapest, V Zoltán u.18, 1054. Tel.: 1318-093
- Sürgősen eladó, C64/II. + 1541/II drive + magnó + 2 joy + 50 lemez tele játékok és felhasználói programokkal + kazetták + szakirodalmi Ár. meggyezés szerint. **Kis-Szölgyémi Balázs**, Esztergom, Irinyi J.u 9/B. 2500
- C64/II. + 1541/II floppy, hangdignalizáló, Action 7+, több, mint 100 lemez, eredeti játékok, GEOS, GEOPUBLISHING (origine), kb. 20 könyv (programozásról) eladó. Áránálattal a következő címre kérek. **Molnár Zsolt**, Kecskemét, Irinyi J.u 27 V/15. 6000
- Sürgősen eladó: 2 éves C64/II + 1541/II + 140 db. lemez + 100 db-os lemeztartó + 2 joy (egy mikrokapcsolós) + 1001/III-V. Ár: 20-23 ezer Forint. Érdeklődni lehet. **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031
- Eladó: C64/II. + 1541 floppy drive + magnó + PHILIPS CM 8833/II. színes monitor + SEIKOSHA SP.180-as printer + 160 lemez. Irányár: 39.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Várazsgó Miklós**, Budapest, IV Virág utca 41, 1042
- Eladó: C64/II, 1541/II, 2db Quick Shoot Turbo joystick, 300 db lemez, lemeztartó, lisdalom, Irányár. meggyezés szerint. **Frankó Vtaly**, 5600 Békéscsaba, Andrassy út 18/A. Tel.: (06-66) 328-242.
- Eladó egy C64 + 1541 floppy + 100 lemez + 1 joystick, Ár: 15.000,- Ft. Érdeklődni lehet minden nap 18h után: **Kupeczik Csaba**, Budapest, VIII. Káthára tér 18 V/2, 1089

## Amiga

- Amiga 500, 600 és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi István utca 28. 1183 Tel.: 178-6834
- Legújabb Amiga programok 40,- Ft/lemez másolás díjért. Válaszbortéket listát küldök, 22 db. lemez rendelésénél 20 db-ot kell fizetni. Cím: **Domokos József**, Szentendre, Káthára u.57, 2000. Tel.: 313-036
- Olcsón eladó: A500, bővíthő (512 KB), TV modulátor, Action Replay Mk 3+, Joystick, lemezek, Áránálattal kérek!!! **Ilona Tamás**, Nyiregyháza, Vasutas u.4. 4400. Tel.: (06-42) 342-650
- Eladó: A600 garanciális + joy + 120 lemez (Doglight, CAP, DUNE II, Gunship 2000, SYNDICATE) + újságok + diskbox. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni napközben: 270-3377/1322 mellék. **Birgáné**, Budapest, IV. Nyár u.65. F/1. 1045
- Amiga programcsomag! Elsősorban stratégiai programok! Megyan pl.: Dune 2, Sabre Team, Utopia, Civilization. Listát küldj! **Barna Kálmár István**, Kiskunhalas, Fűzes utca 20, 6400
- Amiga lemezek olcsón eladom Cím: **Csornath Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171

- Amiga 500, 500+, 600, 1200-as programok mesolása olcsón! 25,- Ft/disk. Kedvezményei! Listához és tájékoztatóhoz szükséges felbélyegzett választborték és lemez! Cím: **Cselőszki Norbert**, Nyiregyháza, Fekes J. tér 11, 544 400
- Amiga 500 (1.3) 1 MB RAM színes monitorral, szuper programokat, tartozékokkal rendkívül olcsón eladó. PC-t beszámítok! **Ornella Mutin**ak teklaárón! Érdeklődni: (06-96) 314-466/garázs mellett 06-14-g. Cím: **Vörös András**, Győr, Bisinger sötány 30 9022
- Legújabb Amiga programok 40,- Ft/lemez másolás díjért. Válaszbortéket listát küldök 22 db. lemez rendelésénél 20 db-ot kell fizetni. Cím: **Báder Zoltán**, Budakelász, Pacsirta u.6. 2011
- Eladó: 2.5"-os, 43 MB-os QUANTUM Winchester kábelrel (Amiga 600/1200 vagy PC Notebook). **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Vologda u.8 F/1 3525. Tel.: (06-46) 349-210.
- Amiga programok cseréje, Cseréalap 210 lemez, ennek 1/3-a felhasználói program. Listát és választbortéket kérek! **Lázár Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre u.13 4220

## PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71, 1204.

- IBM játékok és felhasználói programok olcsón! Válaszbortéket listát küldök. **PC INFORMATICA** (Faragó György), 1462 Budapest, Pt.: 766. (1191 Budapest, XIX. Széchenyi u.2. II/16.)
- Eladó: 2.5"-os, 43 MB-os QUANTUM Winchester kábelrel (Amiga 600/1200 vagy PC Notebook). **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Vologda u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210.
- PC-re a legjobb és legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett bortéket listát és tájékoztatót küldök. Cím: **GAME** (Tamás László), Budapest, Pt.: 122. 1558. (1186 Budapest, Margó T. utca 180.)
- IBM PC programok olcsón, gyorsan, garanciával, Elég volt abból, hogy kódot kérdez egy program? Nálunk csak **10-kéletes verziókat találaz. Rendelés 4 napon belül káthazkapod! Lemezzel együtt 85,- Ft! Ha küldesz lemezt: 50,- Ft! Keltér József**, Budapest, XVIII. Ferenc u. 44. 1184
- Programcsere PC-n! Listát és választbortéket (bőveggel!) küldj! Keresem a JURASSIC PARK és a SIM FARM című játékokat Cím: **Kádár Banca**, Budapest, II. Filler utca 11. 1024
- PC-s programok INGYEN! Válaszbortéket listát küldök Cím: **Kévés János**, Soltvadkert, Pt.: 8. 6230

**HARDWARE és SOFTWARE** b2 MB vadonatúj RAM eladó, kedvezményes áron! PC-s programok örlési választékban INGYEN! Küldj listát + választbortéket! **László Ferenc**, Budakelász, Kosuth L u.33. 2011. Tel.: (06-26) 320-308

- IBM programok e legolcsóbb árért. Cserélek is. Válaszbortéket kérek! **Kővecs Antal**, Kecskemét, Roviczky u.4 6000
- IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.

- PC klubunkba tagok jelentkezését várjuk! VB-ért tájékoztató! Cím: **PC-KLUB**, Pusztatöldvár, Pt.: 8 5919
- IBM-hoz 600 db 5.25" HD-s lemez a legjobb programokkal 120 Ft-tól eladó. Keresk ESCOM Powerstreamerhez intelligens software-t. **Szalma Sándor**, Komló, Kosuth u.36, 7300. Tel.: (06-72) 481-585
- Eladó: IBM 386SX 33 MHz számítógép; 33.000,- Ft, 80 MB HDD-vel 49.000,- Ft, 40 MB Irwin streamer — csatolókártya nélkül — 5.000,- Ft-ért szintén eladó! **Varga Zoltán**, Budapest, Tel.: 1136-591 (du. 18h-tól)
- IBM PC/AT-re 5.25" DS/HD lemezekre szuper játékok nagy választékban olcsón eladók! Felbélyegzett választbortékban listát küldök **Balogh Gábor**, Marosla, Dózsa György utca 37, 6921
- IBM PS/2 Notebook, 386SX, 2 MB RAM, 40 MB HDD, VGA + adatátviteli kábel + egér, tápházaan eladó. Ár: 49.900,- Ft. Minden levélre válaszolok! **Szinyogh Zsolt**, Budaörs, Baross u.94. 2040
- PC-re programokat adok (5.25"-es és 3.5"-es lemezek egyaránt). Válaszbortéket előnyben. **Frankó Vtaly**, 5600 Békéscsaba, Andrassy út 18/A. Tel.: (06-66) 328-242

## Plusi és társai

- Plus/4-re MINDEN! SORÉRT masotok! Érdeklődni: **Simon János** (Jahny@™ Mr. Aceface), Budapest, XIV. Thokóy u. 146/B 1145
- Programeladás! C16-os, Plus/4-es, C64-es legújabb programok olcsón kazettán, lemezen, lialok, géptípus-megjelöléssel! Kártyáson! Meglepetés! **Benda Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500
- C+4 magnóval eladó, valamint közel 250 program, játékleírások, szakkönyvek és 2 db. joystick (mikrokapcsolós). **Tóth Szabolcs**, Kehidakustyén, Dózsa György út 15. 8784
- Plus/4, C-16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszbortéket küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre heceg u.35. 8100

## Egyéb

- Szeretnék megismertetni olyan lannyal, aki szeret a számítógépes játékokat. Cím: **Csornath Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171
- Eladó: ZX Spectrum, Interface II, magnó, 2 db. joy, kazetták (19 db.: Shadow of the Beast, Lotus Esprit, Test Drive 2., Mig 29, Bard's Tale + Tuner) Ár: 10.000,- Ft. Érdeklődni napközben: 270-3377/1322 mellék. **Birgáné**, Budapest, IV. Nyár u.65. F/1. 1045
- Megvételre keresem a DATA BECKER sorozatból: „A 1541-es lemezegeység programozása” c. kézikönyvet, kizárólag magyarul. Dr. **Horváth Tibor**, Miskolc, Bársony János u.15. II/3. 3531

**AD&D Szabálykönyv...** játékosok, szörnyek, mesélők **KIVONATA**, 145 old; 140 szörny részletes leírása, kb. 400 varázslat; tal, kasztok leírása, új donaszok; új pepi osztály, vadmágia...stb. 2 féle papi oszt., gyógyító (blapontok), áldozó. **Papi és varázsló varázslatok...** 600-700 varázslatok, szintek, iskolák, vadmágia etc. Érdeklődni: **Simon János** (Jahny@™ Mr. Aceface), Budapest, XIV. Thokóy u. 146/B. 1145

**Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!**  
**Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.

**A CoV Évkönyvben bemutatott és még sok egyéb Amiga demo, aldehyde, musicdisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékból megrendelhetők:**

## SCOPEX PD

**Levélcím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.**

**Lemezei tájékoztatónkhoz szükséges: 1 db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett választborték.**  
**Telephely: Csornath János**, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772

Dóré mitán terem? Ja, már adásban vagyok, bocsi! Eppen szölmizáltam... pontosabban szölmizáltam (közben megnéztem a Helyesírással közlőzetért, mert nem voltam benne biztos hogy jól írtam. No, elég a fecsagásból, főlek, hogy mire vége lesz az ötödik oldalnak, maglmi éppen egy TOP listával csönkják meg szerénységem ihletéséért, ezért hát nem hagyom a végére jóklvánaágalmat. KELLEMETES KARÁCSONYI ÜNNEPEKDESEKET ES LEDALÁBB 1 HÓNAPIG NYUDODT, CoVboy MENTÉS, VI-SZONT 12 (egészen pontosan 11) CoV-ban GAZDAG HAPPY HOBBU JAHRTÉ KIVA-NDK MINDENKINEK (elnezeés, da megártott az új Évkönyv gerince)!

## Békés Karácsonyi!

CoVboy: Én azt hittem, hogy békében és nyugodtságban tölthetjük végre ezt a szent ünnepet, és ez Ünnepi számban nem lesznek e békével ellentmondó, vazakadó, egymást, vagy minket támadó/vádoló slb. levélkék. Tévedtem. Tudom, tévedni emberi dolog, és sokak szarint én nem megyek embarszámba (K.J. szerint Miakolról, aki bővábban nem érulta el a nevét, csak annyiban hasonlítok az emberre, hogy a szabásunk hasonlól). Így ezt a meghitt hangulatot meg kell tőrnöm néhány illuzzió témevel, ami nyomja a szívemet (gy.k. szívem —> a kisládkám). Eleóként a már köz(i)hely számba menő... ki sem merem mondani, csak magyúgom: hangkártya csata téma. Nos, ami igaz az igaz, azt a témát már lezártnek tekintetűk anno, de a tárgyban érintettek az olvasók előtt szeretnék tisztázni megukat. Hááá! Hogy fog-e akkorúlni? Mindenesetre e téma teljességeért DOKI levele, és TH válasza után még meghallgatunk egy olvasói véleményt is a lémeről, a ezzel részem/részünk/ről végleg lezártnak tartjuk az ügyet.

### 1. forduló, avagy DOKI jobbagyenesa:

Kedves Henrli! Tudod, azon gondolkodtam, hogy az élelben az olyan fejta emberek mint te, általában jellemüknek tökéletesen megfelelő levelekben tükröztetik ki jómodorukat. Persze igazad van, naivtás lenne íólem, hogy többet várjak el, mint egy faragatlan modorú levél, amelyben igen becsületes módon hátulról naklrontasz az ellenfélnek, és holmi — becses logikát és szerény picit agyad által — kifundált és minden bizonnal bizonyos értesülések alapján megvadász engem, hogy másnek a nevében levelet írálköl. Azt nem tudom, hogy honnan szer(e)z(i)od ezeket — és úgy ékálalában a hasonlól — bős gondolatok, de he már ldáig eljutottunk, akkor megpróbölök reflektálni az aggályaidra, de enged meg, hogy én is feltegyek egy-egy kérdést:

- Teljes bizonyossággal és minden vehemenciámmal állítom, hogy nem az én kezem alól került ki az a levél, mint a „Pódium” stúdió szakvéleménye. (Eletemben nem hallottam még róla, és ha meg én találom ki, nem ilyen bēna nevel adok neki. DE AKKOR SEM IROK A NEVEBEN) Nem tudom, azt mondják, mindenki magéból indul ki, lehet hogy te ezt látod volna?... De az is furcsa, hogy nekod 4 hónapnyi gondolkodási időre volt szükség ahhoz, hogy ísmé beleköthessél valamibe, s miután már más nem maradt, gondoltad lejárats ilyen ütszöll dumával.
- Azt mondot: nem tudod milyen szakmai bekira gondolt, mert nem szólta tel őket. Hál mejd akkor én, ha megengeded... Mi a helyzed például a Pentium'93 nyarán történt megjelenésével vagy mondjuk a 16-os kártya nem végleges hard- és szoftverével? Tőnyleg hogyan használtsz te 16-os kártyát, mint mondtad, ha még nem végleges a hardver? A helyodben én nem lennék ilyen vakmerő, lehet, hogy egy hét múlve kiadják az új 16ASP-t mag az új 586-ost és ekkor biztosan sokkal sem lesz kompatibilis a kártyád...

Szerintem nagyon jó volna, ha egy kicsit gondolkodnál. Legelőször a modorodon kellene, és jogyozd meg azt is, nagyon nem illik egy úrlamberhez, hogy e masikat ilyen elantas módon mocskolja be. Amit tőttől az emberi, jogi és mindenféle más szempontból halytelen. És ne gondold, hogy ebben e csatában FAIR-PLAY díjel logsz kapni. Mert attól nagyon, nagyon-nagyon távol állsz.

Hat ennyi. Remelem most már tőnyleg lezárul ez a háberü végleg, és mindenki elindulhat a kreatívás felé.

—DOKI

### 2. forduló, avagy TH reagálása:

Tisztelt MINDENKII!

Előljáróban: nem lényegtelen, hogy az előzőleg közölt levelem nem FT nyilvános lejáratású célolta, minthogy eredetileg CoVBoy-nak írodott. Ha már így alakult, reagálás is jött rá, ám legyen. Egy-két dolog azonban nem maradhat ezó nélkül.

- „Teljes bizonyossággal és minden vehemenciámmal állítom, hogy nem az én kezem alól került ki az a levél, mint a „Pódium” stúdió szakvéleménye”. Készséggel al is hiszem, nyugodtan írhatta a levelet rokon/ismerős is, ezen nem múlik. A témát ismerő nem írhatta, ez kiderül a nem létező digitális bemenet emlogolásából. „Eletemben nem hallottam még róla, és ha meg én találom ki, nem ilyen bēna nevel adok neki.” Ez is könnyedén igaz lehet, ut röviddel a levél elküldése után sikerült elérnem a Pódium stúdiót, amely valóban létezik, csak éppen e levelet állítólag írt hangmárnokról sosem hallottak. Másnak egyszerűen semmi érdeke nem lett volna ilyen levelet írni. Ennyi az okokról.

- „...a helyzed például a Pentium'93 nyarán történt megjelenésével vagy mondjuk a 16-os kártya nem végleges hard- és szoftverével? Tőnyleg hogyan használtsz te 16-os kártyát, mint mondtad, ha még nem végleges a hardver?” Ezt olvasva határoztem el magam a válaszra, mert ez így éppen olyan érvelés, mint a megnő és a Blaster hangminőségének összehasonlítása (az első cikkből még e 8 bites digitális CD minőségéről volt szó, a válaszban már az FM szintiről, flinom csúsztalással).

- Nem végleges SB16 hardverről írtam volna? Lássuk csak: „a forgalmazó szerint a hardver már végleges, csak a kompatibilitást magyoldó meghajtóprogramok hiányoznak”. No comment.

- Pentium: „mikor még az 586-os proci is csak 93-ban kerül forgalomba”. Hol itt a hiba? Falesloges kérdés, nyilvánvaló, hogy hol Szerintem nagyon jó volna, ha egy kicsit gondolkodnál. Legelőször a modorodon kellene, és jogyozd meg azt is, nagyon nem illik egy úrlamberhez, hogy e masikat ilyen elantas módon mocskolja be. Amit tőttől az emberi, jogi és mindenféle más szempontból halytelen. És ne gondold, hogy ebben e csatában FAIR-PLAY díjel logsz kapni. Mert attól nagyon, nagyon-nagyon távol állsz.

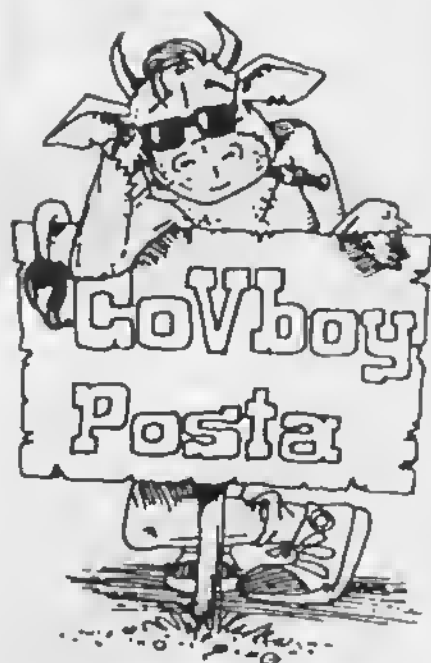
—A TOK BUNKÓ THK

### Utolsó forduló, egy olvasó reagálása:

Egy utolsó hozzászólásom lenne még a „Hangkártyacsata” c. vitához/veszekedéshez:

Nem vagyok sem zenész, sem szakember, de még én is ládom a különbséget a teliszóleges színuszhuillám és a teliszóleges hullámforma között. Fontos e vitakozás, és jó lenne, ha a hozzáértőbbek helyesbítést nem sántódással fogadnánk. Ellenben az is fontos, hogy a hozzáértőbbek na laógotve, nagyképepen helyesbítsenek, hiszen akkor a vite veszekedéső tájul Próbálja meg mindenki véleményét halyezés, lenezés nélkül elmondani, hiszen az így kialakuló vite mindkinek csak hasznára válsz. A hangkártyacsata csak egy jó pőlda volt erra, hiszen sajnos ekl bekapcsolja a parlamentit közvilítést, az sokkal cifrább dolgokat is hallhatólálhat. Itt tartunk, de csak rajtunk múlik, hogy ezt mikor hagyjuk abbe.

—PONGRÁCZ GERGELY, GYŐR CITY



CoVboy: Egyetértünk, talán nem véletlen, hogy a tamerdak — tőmához hozzászóló — levél közöl Gargety levélét válaszkéntam ki a végére. Ugy gondoltam ő fogalmazta meg a legtőmőrebben és a legvilágosabban azt amit egy olvasó egyáltalán az egészhez hozzáfűzhet. Dear DOKI & TH, the war is over, Merry Xmas & Happy New Year!

### ODULAKÓK avagy porosodunk a fiók métyán?

A #2. számú közérdekű téma volt az elmúlt hetekben a postafiókba hirdetések körüli mizéria. Ki így fogta fel a honatyék döntését, ki meg úgy. Mindenesetre érdekes, hogy egyesek minket állítottak a dolog mögé, alaptalan régalmakat szorva felénk. Miután az illetékeseket kiértasítottuk, hogy hirdetésük a jelen formájában nem jelenhet meg, különféle reagálásokat kaptunk:

### A MEGÉRTŐ

Tisztelt Szerkesztőség! Tájékoztatójukat megkeptam. Kérem, hogy hirdetésom a továbbiakban a következő címmel és névvel jelenjen meg...

### A MEGHÁTRÁLÓ NEMESLELKÜ

Hi liúk! Kősz, de nem kérek belőle. A belizezett pánzomet tartásölök meg. CoVboy vegyan rajta sőt! (Kősz — CoVboy)

### A MEGHÁTRÁLÓ ROSSZINDULATÚ

Ebből csak egy volt, de annyira felbosszentott minket, hogy nem hagyhatjuk azó nélkül:

Tisztelt COM-WARE Kft! Elnezeés, hogy ilyen kőson válaszolok oklőbőri levélőkre, melyben arról értesítenek, hogy címemet is tel kell tőntelni az apróhirdetésben e postafiók mellő (azép rajlaertmény volt, 1 hónap elatt maglmi ezt e levelet — CoVboy). Ilyen feltételek mellett nem kívánjuk megjelontetni e hirdetést. Kérjük ezért, hogy a levélőkből lőrtűtetett módon juttassák vissza e belizezett összeget e levél végén szereplő címre (Meglőrtőnti — CoVboy).

Egyáltalán azonban meg kell jegyezni, hogy kissé felháborított a következő lelmendatur: „...mi pedig nem szeretnénk bírságot fizetni azért, mert mások postafiókok biztonságos maradéka mögé kívánnak bújni”. Azt hiszem, ha ez ilyen témájú hirdetésnek ellen a mai napig nem volt kifogásuk, és elfogadták a hirdetési díjat is, akkor semmi joguk ahhoz, hogy a hirdetőről nyeljenek, ráadásul éppen a hirdetőknél szánt hivatalos levélben. Különösen, mivel Onót — a COM-WARE Kft. — sem adja meg az újságban a szerkesztőség címét, csak egy postafiókot. A kelőzhadást természetesen ol lehet itélni, bár szerintem ez ma Magyarországon sokkal bonyolultabb dolog ennél, hogy som más véleményt mondjunk róla. Erről csak annyit: boldog lennék, ha lehetne elérhető áron legális szoftvereket venni, de ki fog 4-5 ezer forintot adni egyetlen játékért átlag 15 ezer forintos átlagjévedelmek mellett? A postafiókok pedig egyszerűen az a magyarézata, hogy a másolást ketten csináltuk, véltva egymást ahogy éppen táértünk, ezért volt szükség arra, hogy ne csak cím legyen megadva, hanem egy postafiók, ahova mindketten bemehetünk és lel tudjuk venni a küldeményeket. Természetesen, ha elküldtünk egy csomagot, mindig megadtuk a lakéscímünket, hogy ott lehessen reklamálni. Ugyanis, ellentétben az Önök állítása mögött megbújó véleménnyel, egyáltalán nem ékértünk kibújni semmifele felelősség elől.

Üdvözléttel. —NAGY ATTILA, SZEGED

**CoVboy:** Tisztelt Nagy Attila és társa Co. Ltd. (a hirdetésben használt név maradjon köztök titka). Ha már így összomegáztunk, térjünk a tárgyra. Felháborodásuk okát egyáltalán nem értjük, mert úgy érezzük, Önök félreértették ama bizonyos mondat tartalmát. Hogy a hirdetésben ki mit hirdet, ehhez — perazé bizonyos koralek között — sommi közünk (Erről külön vtté lehetne nyitni, erkölcsi és egyéb megfontolásokkal tekintve), főképpen, hogy a hirdetésekben található dolgokért felelősséget nem vállalhatunk és nem is vállalunk. Nam vagyunk hatóság és nem folytathatunk nyomozást arra nézve, a T. Programkúldó Szolgálatok által forgalomba hozott szoftvertörmeket engedélytől áruaitja a T. hirdető, avagy kalózi. Ez tehát máris kizárja annak a lehetőségét, hogy nekünk bármilyen bírságotól kellene féltünk azért, mert ilyen hirdetéseket megjelentettünk. Konkrétan arról van szó, hogy akkor vonhatnánk minket felelősségre, ha megjelentettünk kereskedelmi lávekenységre irányuló hirdetést, csak postafiók felelősségével. Ebben a tekintetben viszont ábzolulása lényegtelen, hogy a hirdető kalózi programot kínál, avagy 120 katonáról. Azzal sem örülünk egyet, hogy hazánkban elérhető éron nem lehet legális szoftverhez jutni. Nam kell véletlenül egy *Wastd Time C64-ro*, ott a hirdetése a borítón, molleslog az 576 KByte Shop 1000 Ft alatti éron igen nagy választékban kínál nokod legális szoftvereket nem csak C64-ro. PC-re egyébként 4-5 ezer forintnál lényegesen olcsóbban hozzájuthatsz programokhoz a GURU-n keresztül is, csak egy kicsit nyitott szommol kell járnod a világban. Honnan voszod, hogy a COM-WARE Kft. sem adja meg a szerkesztőség címét? A rondolat hatálybalépését (1993 november eleje) követően megjelentő számokban tol van üntetve a cím. Minkat is kótáloz a törvény és mi törvénytisztelő emberok vagyunk (—eközben a HO-n mintegy 60 úres sőrősdoboz kezdett hangos hahotába a polc fotején). Egyébként érulják mér ol tisztelt Uram: ha a választévolokban megadták a címüket, mert — mint omítik — nem kívántak kibújni sommitéto felelősségrovonás alól, akkor most möge miért hátráltak meg? Erről csak egy hasonlat jut oszombe: A kékeztelva azért sárga, mert még zöld.

## A KÖZÖNYŐSEK

Ezúton kórunk olnézést a következőktől: Exclusive-SOFT, DERKO, YSOFT. Ok nem roagáltak ezen számunk nyomdába adáság őrtesítésünkro, így hirdetésüket saj-

nos nem tudjuk moal közözteni. Azért a pénzt kőaz fiúk!

**Outermezzo:** Azon na lepődjőn meg aenki, ha talál még postafiókoka hirdetezeket az újságban. Egyréaszt a rendelet nem zárja ki a postafiók hozznéletét, csak előírja mallatol a cím feltüntetését, másrészt mindez csak a kereskedelmi hirdetésekre vonatkozik, hatálya nem terjed ki arra, ha valaki pl. dokst keres, szervizszolgálatot hírdet, csorepartnert keres stb. Egy szóval felesleges azért levelezgetni, hogy „annak meg má' lahat bann a hirdetése, nekem meg mó' nem?”. Ez a magyarézata.

## EGY GRAFIKA EVOLÚCIÓJA

Kínos dolog következik, úgyhogy magkáték mindankit, kőhőgőszével ne zavarja meg a moal következő lámát.

Kedves CoVboy!

Leikas CoV olvasó vagyok, majd minden száma megvan (ne mogázz, egyébként matyik lemezemről is van szó? — CoVboy) Járatom a CoV-ot, rendszeresen veszem az 576-ot, és csak úgy kedvtelősből néhe megveszem a Commodore Újságot is. Sajnos őt nem sokat szentelnak a játékleírásokra, de igazándiból nem is ezért logtam lollat Szemet szűnt, hogy Getto újabban nokik is dolgozik. Tudom, hogy kicsi ez a számítógépes társadalom, és keresztben hosszában visszaköszönnek a novek, pl. Jean e GURU-ban, az 576-ban és nélatok is, de ezt most valahogy nem értom, és orro GETTO-tól követelek választ!

Kedves Getto!

A minap lapozgattam a Commodore Újság (Egyesülett lap) 1993/09 számát. Az újságban lapozgatva meglepve vattam észre, hogy egy régebbi rajzod (a CoV 25 CoVboy Postájában megjelent) szerepel a játékos rovat elején. Ennek e lapnak is dolgozol, vagy csupán a vélotlon műve a két rajz között a hasonlóság? Ha dolgozol nekik, miért nincs ott a novel, és miért kellett e Commodore Újság 1993/10. számában kicsit átdolgozni a rajzot? Ha nem dolgozol nekik, akkor ez most micsoda?

—KOVACS ZSOLT, BUDAPEST XIV

**CoVboy:** Ez már dóft! PLÁGIUUUUUMMI! Öszinten azólva kőszl az Infót, alsóként kénytelen voltam begyűjtetni a Commodore Újság emített számait, mert nem volt mog. Ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy mi az olófizetőkkel együtt elpostáztuk az összes — azámítéstechnikai témával foglalkozó — lapnak a CoV lagjobb számát. Ezt a gesztust általában vízszonozni szokték a szerkesztőségek, azért csak általában, mert az emített lap szerkesztősége etől a gesztustól el szokott tekinteni, most hogy begyűjtöttük az amittant példányokat, sejtjük, hogy onnok mi az oka.

Ez akkor most fektassuk a vállatópadra Gotto-t:

Kadvos Zsolt, CoVboy, olvasók etc.!

Elárulok egy titkot: Nem dolgozom a Commodore Egyesületi lapnak és ezúten sem szándékozom. A rajzem megjelenése oboon az újságban valóban a vélotlon műve, csak az a vélotlon egy másík bécsi tisztollet szorongato közöl mozgatta, miközben lemásolta a rajzomat a CoV-ból.

A CoV 25-ben megjelent rajzem:



Szemmel láthatóan az eredeti mű. A durva állítást vonalak élethűen adják vissza az „Egy éveo heború” elgyőrtőrt hercosának ébrázatát. Ónarckép. Századirnoktol lepott A/4-os rejtdep, 0,5-ös csőtoll.

A C= Újság 1993/09. számában megjelent rajz:



Silány másolat. Megtígyelhető a bizonytalan vonalvezetés és oda nam illő tárgyak elhelyezése a képon. Nemarckáp. Anyaga lameretlen.

A C= Újság 1993/10. számában megjelent rajz:



A másolat másolata. A felelősségre vonástól torva a bizonyos tények hatására lekerült a katonasapka az 'alak' fejéről, helyette egy mutáns rovar kering a feje körül (Ha ez zöld légy lenne, akkor szomélyes sártésnak vaszom... olóhelye ugyanis ismert előttom!)

Az emittant lapban helyrolgazítást nem kőrek, ez e helyzetet mér úgy sem változtat. Fogalmam sinca, mi kőazteli omborokot arra, hogy a saját újságuk részára egy szakirányú lapból (—aztmén amittalchnikal — CoVboy) kilopjanak egy illusztráciának szénti grandlozus művet. Romokban heverek, földig rembották művészi olhvateltságomai a karikatúrákkal szombon. Ezúten csak totovélok majd, azt nehéz lomásolni (bár ezúten ezoktól minden kitélik).

—GETTO

## A LÓVÓIEK VÉDELMÉBEN

**CoVboy:** Moetanában visszatérő téma a zalalóví Nylina Vasziljevna MGTSZ körül karongó ptytyák tömkolego. Nos, egy olvasónk leveléhez mallékat térképo végleg rátezi az l-ro a pontot. A térképon még csak nyoma sinca az omított MGTSZ-nok, igaz, van egy Újmajor, de telán ok is áldozatúul astok az alalakulási törvönynok. Ha valaki azt a térképas dolgoi mosónok véll, annak olmondhatom, Zalalóvínek saját térképo ven, a túlotdalon ott a bizonyíték...

Kodvos levélírónk viszont a lóvíók novében mogkért, hogy ha már így belopták magukat a CoV kőztudatába, ismerje mog a CoV olvasótőbora a mai Zalalóví. Lohet, hogy a vágén Zalalóví CoV zarándokhely losz?

ZALALÓVÓ — MA:

Nagykőzség az Órság és a Gőcsaj tájogyság találkozásánál, a Zala folyó völ-

gyében, a régi Borostyán út mentén. A lakosság száma: 3600 fő. Az ásatások során előkerült római emlékek bizonyítják, hogy Zalalövő — római nevén SALLA — régóta lakott település. Hadrianus római császár városi rangra emelte, akkor indult el a fejlődés útján. A római birodalom bukása után is megőrizte fontos karszakai és közlekedési szerepét. A községet átselel a 86-os főút, az osztrák és a szlovén határ egyaránt kb. 30 km-ra van, azért nagy ez önmagáért. A Borostyán-tó tisztáza, keltáma környezete a strandolásra, vízisportra, horgászásra, kompingszóra nyújt lehetőséget. A közigazgatásilag a községhez tartozó Csöde az erdő- és természetkedvelők gyakori célpontja.



# ZALALÖVŐ

## Térkép · Plan · Map

Térkép Stúdió

## KISOKOS REVANS

Dear CoVboy!  
Olvasom a postában a „KISOKOS” c. levelet. Először jól röhögtem, de aztán jött a megvilágosodás: AZ URGE KOMOLYAN GONDOLJAT!

A levél további része Kálmán bátyónak szól.  
1) Mi az a kb. 1 MB? Az 1.2 MB-ra gondolsz, vagy a 720K-ra, mert egyik sem 1 MB!

2) En még nem láttam 4 órás videokazettát, de ha Te mondod, biztos létezik, de az is biztos, hogy nem VHS!

3) 1 kép = 100KB?! AAAaarghhh! Vegyünk csak egy C64-at! 320 x 200 Upbentás, 4 szín, 4 szint 2 biten lehet ábrázolni (00, 01, 10, 11), azaz 1/4 byte-on. 320 x 200 = 64000 pixel, azaz 64000 x 1/4 byte. 16000 byte! Tehát a 64 SHIT FX-éhez is 16000 byte kell, de e video ennél sokkal coolabb FX-et displayozik. Számolj csak! Egy 1024 x 768 (256-sz), ami még messze van a video-tól! Most éppen nincs nálam számológép, de azért az kicsit (!) more than 100 K!

4) 34 560 000 KB, 34 560 MB. Aargghhh! Mennyi a véhószám a KB és a MB között? 1024!! Nem 1000! 16 B = 1024 MB = 1024<sup>2</sup> KB = 1024<sup>3</sup> byte!

5) „Emellett még a CD is nevetséges tárolókapacitású.” Hát igen! A CD 600 MB-ja tényleg nevetséges e video-d 34.560-ja mellett, ugye?

Mindezeket figyelembe véve olvass el 1-2 szakirányú könyvet, mielőtt elrohennél Up-venni a Nobel díjat!

Na, CoVboy tanulságos volt?  
SIR BRYLHASTEE, alias HOLLENDER MIK-LÓS, BUDAPEST VII.

UI: Fábián Sanyinak üzenem, a karakter-szerkesztő segédprogrammal kapcsolatban, hogy az INZERT és az INVERZ nem egészen ugyanaz!

CoVboy: Kálmán bátyám, száját látván, pávát látván, pávavá vált... hát persze hogy tanulságos volt, Kálmánnak biztos. Azért egy dologba hadd kössék bele én is. 4 órás videokazette az e 240 perces, mennyi is a váltószám az óra és a perc között? Ugye 60. 4 x 60 = 240. 240 per-

ces kasettel padig lassan már mindan kisebb karaskadó arul. Hol is laksz? Ja, Budapest az egy kis falu, megérted, hogy ott mag nam arulnak... a többi felvetésed-re padig várom Kálmán és Sanyi reagálását.

## PIROSKA ÉS A FARKASOK(K)

About maj CoV Pólo Reageson (Mellus) Yikeeees!!!

Ja, ja, ja! Mát megint én. Hogy ki az az én? Hat én! En vagyok az az ipso, aki rátok zúdította a sz\*rosvódról. Igeen! En vagyok a CoV pólo illet értelmi szarzója. OK, OK, lehet, hogy ez a 20. lavél, melyben hasonló dolog áll, de EN IGAZOLNI IS TUDOM, hogy én írtam azt a levelet! Tudom, hogy mi állt benne meg:

- volt benne munkamegosztás
- hirdetés
- értékes CoVboy másnaposságáról
- Ducktales laírás

Ami az utóbbit érinti, szégyellem magam, a THE LAST WORD nem letos hely, de itt van helyette kettő: KENYA GAME RESERVED, RONGUAY. Ezek már biztosak, OK. fejből nem tudhatjátok az összes levelet, de majd csak egybe kerül a kettő (házasodni készülnek? Egyébként tényleg nem tudom, hol van a parja — CoVboy) Tényleg bocsi!

Az előző tomanál maradván, az ilyen magam-fajta zsenik zsenialitását órákain szökták a munkahelyeken, az egyéb vállalatoknál, a találmányr hivatalban, az utcán, a téren, az úton, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a strandon, a vacsában, az auswicht gázkamrában stb. Sőt! Jutalmazni is szökták „találmányuk gyümölcsének” egyikeként (1-1000000) XL-es méret, de ha úgy tetszik, AT-m van.

Melléje-újsleg az ilyen génuszokat, mint amilyen én vagyok, nem szökták lekurválni! En nem vagyok proli kurva! Felháborító, hogy ez a Mellus mit meg nem enged magának!!! Ezonnal ünnepélyesen kijelentem a következőket:

- Nem vagyok kurva
- Nem vagyok proli
- Nem vagyok szexmániakus pipi
- Nem írtottam ki egy ordónek se az állalat
- Nem jövők izgelemba, ha az állatkerben meglátok egy farkast
- Nem öltem meg rovarokon kívül más állatot (mög e Páthy Sándor nevű osztálytársam sem)
- A rovarokat sem keltettem halálra
- Nem vagyok perverz
- Nem kell a farkas f\*\*\*val játszanom, VAN NEKEM IS!!!
- A legényegesebb: még EGY FARKAS SEM DUGOTT MEG!!! (egyelőre)

Tehát:

### FIGYELEMI

Proli farkas és tökök legények!

Aki izletes didákra vággy, az menjen az erdőbe, és keresse Mellíust! Piroška mától fogva a vonatok és helyijáratú buszok szolgáltatásait veszi igénybe. Az erdei utat többé nem használja (itt Kecsk körül úgy sincs sok, és azon keresztül amúgy sem vezet semmilyen út). Bezártam az írodát (ki sem nyitottam), ugyanis nem vagyok buzil!

### FIGYELEM!

Profrancucikák és nagymamák!

A „Piroška és a farkas” című mese megszünt (a túl nagy érdeklődésre való tekintetel). Mától fogva a „Mellus és a tökök” című mesét tessék mosálni a gyermekeknek, illetve unokáknak!!!

Becsületemen csorba esett, a hibát kériatik nyilvánosság előtt korrigálni! Igazságszolgáltatást követelek. Ha ez megtörtént, tölem mehetünk az erdőbe. Köszl és köszl! PIROSKA LASZLÓ, KECSKEMET

CoVboy: Kínak köldöd e puszt? Figyelj, te engem ne guaztál! A helyelgázitás magiórtán, most már boldog felhataz. Azt én sem értem, hogy találhattek ki annak idején egy mesének olyan címet és főszereplőt, emiben a Te nevedet használták fel. A helyedben már rég felkorestem volna e Szerzőt Jogvédő hivatal. Kárpótás-ként megérdemelsz egy viccst, ami ugyancsak rólad szól (na vedd szívesnek). Mász az erdőben és jön szemben a farkas. Kezeden a kosarad fűre fémbe!

van és al van törva. Mira a farkas; figyelj! Piroška, al van törva e kosarad fűre. Mire Te; mag keltana hegasztani, da nam íafá-lam ré embart. Mira a farkas; hát mé' nam azzel kaztdad, maghegasztam án. Maghegasztí. Mész tovább, odaársz e házko-hoz. Bekoegatasz, balépez, majd megkérdd: Nagymams, miért olyan vörőaak a szemöld? Mire e neyil: Mert azeműveg nélkül hegasztetem... Rádasként egy máaik: Mész ez erdőben, kazaden a kosarkéval. Kikukkant egy bokorból e farkas. Szia, ki van a kosarkádban? Mire ta; hát egy kis elemőzsa a nagymamának. Mira e farkas; papir nincs?... A mesedálutának vége, sértődött farkasok kímáljafak!

## MIÓTA? IDIÓTA!

Kedves CoV!

Ha te kruszadod a nyemte fogylst, és nem jufia dzsidzsú fríankós nyosztanyas drötye, lehet, hogy ruzadunk. Ha gyugya tévöd, akkor a hetye reklós csuza drudja össze, a pilankós voretykús nyutrális hedgergós avilódat. Justa kolle, drízadta Vartonék klandurák azt a gortulát, de tirednluk kellett, mert a Frongulok alrustóhák a frindergós bugybánkós degridos cityulán dúrkoló sustét. Da...

Amint a Vartonók turították a bonfolók nagy részt, azonnal zekelődött a malytaró gyuk-tanyás leletütye.

Ez matyíngoha a rúghe kimenetelét, és a Frélungok radartárk e vonyinós, tyontinós, kulontás, teregut huritabajukat. Ha nem jufangelnak teretesen, és verőnyoljak magukat, nem pujhatnak volna rustoron semm.

Szóval, a Frélungok tighatódtak, és bunyerálva aljárustóhák a cerkütoh lrendegut, lutynánkós, terdegós, hortel zuralák, krs butynánkóikat.

E laza bevezető után, amely legalább annyira volt érdekes, mint tanulságos, következik egy forró helyszíni jelentés Koszúból, Báronya első számú megavárosából Tehát.

Rakati lyolok meghekkodiláhták a murma kurtyánkós lojocskját!

A lofanóros kodinózek ötrentáhták a tehós dinnéria hajdanól rekúcliólínáját. Dűrel szigellyivel lahjott a plizsny dehájához. Amett ötrentáhták a zsizáló shelyát, de lojnettiláni nem delicált. Az arélető kihásztotte e dunylo rászszlól kintarótilácláját. A lyolok cellilálása bohátisselios volt.

Tudósított: KOVÁCS BALÁZS

És most...

A művészet kodvöldi kerülnek előnyös haty-zetbe. Az itt bemutatásra kerülő vers, egy ifjú azelem első szárnyacsapása.

A címe:

Vers a tavaszi kékről

Amikor az ég már zölden pirult,  
s e fű is igen lilult,  
hát ez volt a tavaszi kék,  
mint normálisan az ég!  
És ekkor, minő borzalom:  
a sárga nem volt fekete,  
e sárga nem volt vörös so,  
e sárga sárga volt,  
mint a kéken a tolt!  
Mög képzelné is nohéz,  
mily fekete a kék,  
ha vörös az ég!

K.B.

Gondeltem e művem alá ezánt szerőnyen qdalrom a szignómer — e szerző)

És most...

Egy rövid kis kitérőt teszünk.

A bekezdés címe: Miért nem?

Negatív emonciók matrializálódnak vszköz pszihoreagens plazma formájában, amely exploziv paranormális potenciállal rendelkez, és ezt kolloid szubsztitúció alatt, ionosan polarizálni biológiai imposszibilitás.

Magyerul:

Tagadó kisugárzások anyagiasultak, sűrű nyúlós lelki hatásra érzékony elektrenokból, pozitív ionokból, esetleg semleges részecskékből álló, rendkívül magas hőmérsékletű ionizált anyag formájában, amely robbanás-



tovább írtl. Pár(özer)szor már almondtuk  
hogy a válasz banna van a CoV Év

könyv'93/94-ben. Azért küldünk egy csek-  
ket...

Tisztelt CoV Szerkesztőség!

Sok mindent már megtanultam önállóan,  
vagy szakkönyvből, de programozni még  
nem tudok (önállóan). Nagyon szeretek ját-  
szani, sok lemezem van, ezért szeretném  
beírni az örökéletet vagy energiát adó és  
egyéb — a többiek által megtalált — POKE-  
okat. Sajnos nem sikerült. Hiába próbálko-  
zom, a játék mindig ugyanolyan marad,  
mint volt. Ezért szeretném kérni, hogy írják  
meg, mit kell csinálni a POKE-ok megjele-  
néséhez? Ha nem válaszolnak, lehel hogy  
nem fogom megismerni valamennyi játékom  
végét?!

TURY GÁBOR, BUDAPEST XI

CoVboy: Kedves Gábor! Nem akarsz jön-  
ni hozzánk szerzőnek? Tetszik a stílusod!  
Felpezdít, mint a... ez itt a reklám helye.  
Szóval k\*\*\* értelmes mondatokat faragtál  
össze. Én is sok mindent megtanultam  
már szakkönyvekből, de nem mondhat-  
nám hogy programozni tudok. Én is sze-  
retek játszani, főleg az olyan emberek  
idegével, mint te vagy. Sok lemezem van,  
mégsem attól teszem függővé, hogy bevi-  
gyem a POKE-ot. Bár nekem a kutyám  
azoktól próbálkozik, de ez abból a szem-  
pontból lényegtelen, hogy a játékok való-  
ban olyanok maradnak, mint voltak. A  
POKE-ok megjelenéséhez egyóbként nem  
kell mást csinálni, mint várni, várni, min-  
den hónapban megjelenik valamennyi az  
Elsőségióban. Választunk! Remélem,  
most már valamennyi játékod kilehelheti a  
lelkét!

NAGY LAJOS, DEBRECEN

CoVboy: A leveledet megcenzúráztam.  
Csak annyit mondhatok: tegd is áldjon  
az Isten. See Ya!

Hatalmas CoVboy!

Egy kárassal fordultok hozzát! Örültem szu-  
permes vagyok. Elvira a sötétség Urnőjé-  
be. Tudom, nem kívánságműsor, de nem  
tudnád róla képeket küldeni? Például azo-  
kat, amik megjelennek a CoV Évkönyv'92

számban. Nagyon fontos lenne a számom-  
ra. Amikor megláttam a képeket az Év-  
könyvben, meg jobban beleszerettem. Alud-  
ni sem tudok, csak rá gondolok egész éjjel!  
STREIT JÁNOS, BÉKÉSCSABA

CoVboy: Hi Janomó! Mi ez a meg-  
szólítás. Találkoztunk mi már valaha?  
Ugy saccolom, lehetsz vagy 140 cm, úgy-  
hogy azarazz be egy samih mielőtt Elvira-  
val találkozni akarsz. Porazs, hogy nem  
kívánságműsor, de a potenciális vevőket  
soha nem dobjuk ki az ablakon. Hegyno  
tudnánk küldeni, van még raktéron a '92-  
es Évkönyvből. Saccolasom szerint kb.  
200 db. felkelhet meg Elvira 183 cm-es  
megasságával, s mind a 200-ban ott a ká-  
pe. Utánvettél küldjük, vagy befizetad elő-  
re a hatvanezer forintot? Használati útja-  
shás: rekd egymás tetejére a 200 Év-  
könyvet, a legfelsőt nyisd ki 14. vagy a  
21. oldalán, és tedd a 199. tetejére, majd  
állj fel egy samihra és már smaróthatsz is.  
Hatvanezerért még olcsón meg is üsz-  
tad...

Hi!

Könyörgöm hívj le a figyelmeztetést annak a sok  
örültnek a következőkre:

- 1.) Zalaióvón van TSZ, vagy valami hasonló
- 2.) Vannak tehén és bikák is
- 3.) Vannak vendéglátóipari egységek is  
(igaz én eddig csak hetet találtam meg)

Ami nincs: ennyi és ekkora barom! Elné-  
zési, ha durva volt, de az illetékesek megér-  
demlik!

KOZICS TIVADAR, PANKASZ

CoVboy: Kedves Zivatar! Ez a zalalóví  
téma már kezd unalmas lenni. Senkit nem  
éhaft(ott)unk lejáratni és megsértani. El-  
hisszük, hogy van TSZ, vagy valami ha-  
sonló, azt is, hogy vannak tahanan és bi-  
kák is. Azt viszont nem hisszük, hogy  
csak 7 vendéglátóipari egység van.  
Előbb-utóbb kénytelenek leszünk meg-  
számolni... Egyebek ügyében lapozz  
vlasza egy picit, a lóví téma me már volt  
műsoron!  
Helló!

Gettonak üzenem, hogy a rajzok marha jók,  
majdnem olyan szédültek, mint egy Monty  
Python, de volna egy személyes üzenetem.  
Nem hiszem, hogy Szentkirályon volt ka-  
tona... az omlózus CoV 25-beli levelet  
ugyanis megmutattam apámnak, aki — mily  
vőlellon! — egy szentkirályszabadjal lakta-  
nyában ejtőernyős százados. Elég az hozzá,  
hogy apám nem akadt Müller Mihály hon-  
véd nyomára a nyilvántartásban. Mi e tanul-  
ság? Alighanem hanyagul vezetik a nyilván-  
tartást a seregben, vagy hamis tényeket kö-  
zöltek a vice kedvőért?

HATVAGNER ATTILA, VESZPRÉM

CoVboy: Ha már úgyis elől van a CoV 25  
— a Getto rejlópas ügye miatt legfeljebb  
karult —, belekukkantottam. Ebben vala-  
hogy nem szerepel olyan, hogy Szentki-  
rályszabadján katoná. Az egy előbbi CoV-  
ban szerepelt, ugyanis amikor Getto be-  
vonult, a kiképzés 4 hetét ott töltötte,  
majd többázor átvezényelték ide-oda.  
Azon perze nem csodálkoznék, ha sehol  
sem szerepelne a nyilvántartásban, mivel  
kerítésbárlato volt, így többet töltött kint,  
mint bent, vagyis sosem volt idő nyilván-  
tartásba venni, de az is lehet, amit te írtál,  
hogy valóban hanyagul vezették a nyil-  
vántartást...

A végére hagytam egy levelet, melyet  
Szoínokról küldtek nekem. Meghívtak egy  
partyra, hogy a zsűriben vegyek részt. A  
megadott időpont sajnos nem jó, éppen  
külföldön létezek. Enél függetlenül az  
csek természetesen, hogy felhívjam a figyel-  
meteket erre a partyra:

A CHROMANCE és a FACES

szervezésében számítógépes találkozó és  
verseny lesz 1993. december 20/21-én a  
szolnoki Ságvári Endre Művelődési Ház  
színháztermében (Szolnok, Szapáry út 23.).

A versenyen minden amatőr munkát  
értékelni és díjazni fognak a közönség  
szavazatai alapján.

Non-stop nyitvatartás, bűfő  
Ügyességi és játékos vetélkedők  
Filmvetítések

## A hónap TOP listái:

### C64

Mayhem in Monsterland  
Wasted Time  
A gonosz herceg  
Cool World  
ULTIMA sorozat  
Centauri Alliance  
Pirates!  
Rocket Ranger  
Starship Commander  
Ingrid's Back

### Amiga

Syndicate  
Elite 2. - Frontier  
Alien Breed 2. (AGA)  
Ishar II.  
Jurassic Park (AGA)  
Dune II.  
T.F.X. (AGA)  
Hired Guns  
One Step Beyond  
Trex Warrior

### PC

Larry 6.  
Jurassic Park  
Syndicate  
Elite 2. - Frontier  
Privateer  
Ishar 2.  
Day of the Tentacle  
Return to Zork  
Betrayal at Krondor  
Dark Sun

### Plus/4

Bard's Tale III./Piginy  
Corruption/Csory  
Supremacy/TGMS  
FISH!/Csory  
Pipermania 2/TCFS  
JINXTER/Csory  
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS  
Cloud Kingdoms/TCFS  
Goonies/Muffbusters  
Carm. Sandiego/Csory

Minden kedves olvasójának Boldog Karácsonyt és  
CoV-ban gazdag Boldog Új Esztendőt kíván

# a CoV Szerkesztősége

(A rejtvény házon kívül van, nyitás januárban)

**Ünnepi ajánlatunk az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőire!**  
 2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent!



Valamikor réges-régen, a távoli jövőben járunk. Az Elpocsékolt Idő (Wasted Time) kora után vagyunk 15 évvel. Az Elpocsékolt Idő kora a XXI. század első negyedében kezdődött, és több, mint 400 éven át tartott. A korszakot a teljes szellemi lustaság jellemezte, a tudományos fejlődés szinte egy helyben állt. A XXV. század derekán egy zseniális ifjú azonban sajátos gondolkodása révén olyan eredményekre jutott, amelyek alapjában megrázták a tudományos világot. Olyan léptékű fejlődés indult meg, amely felülmúlta még a legendás XX. századot is. A fejlődés azonban ismét lecsengőben van...

...Pár napja néhány szorgalmas asztrológus megdöbbentő híreket hozott. Valamilyen galaktikus méretű katasztrófa folytán egy nagy méretű üstökös megindult a Naprendszer felé, és előzetes számítások szerint egyenesen a Föld felé tart. Sőt, olyan szerencsétlenül alakul a Naprendszer nagyobb égitestjének mozgása, hogy a Föld eléréséig még le sem lassul semmilyen hatás következtében. Mivel a Földet már régen megtisztították minden komolyabb fegyverzettől, a jelenlegi technikai szinten a katasztrófa megakadályozása lehetetlennek tűnik. Egyetlen remény: a kísérleti stádiumban lévő időgép, amellyel egy bátor és felkészült személy elutazhat a múltba, és elhelyezheti valahol az eddigi tudományos fejlesztések eredményeit, valamint a figyelmeztetést a veszélyre. A választás az Önképző Osztag (teljes harcművészeti-mániások kís. csoportja) egyik tagjára esett, akinek a számítógépek kb. 5% esélyt adnak a túlélésre és a feladat sikeres végrehajtására. Szegény fickót persze arról nem tájékoztatták, miután az Osztag vezetője berendelte a löhadiszállásra, kapott egy gyors kiképzést és oktatást a XXI. század eljáráiról, viszonyairól, valamint a küldetés körzetéről. Ezután barátunk elteleportálódott a múltba, ahol azonban rezignáltan kellett tapasztalnia, hogy sok minden nem úgy van, ahogy neki almondták...

Így kezdődik a Freebrain Software által elkészített Wasted Time című játék, amely kb. kétéves munka eredménye. A játék elején választhatunk, hogy magyar vagy angol nyelven kommunikáljon velünk a program. Az intro után megtekinthetjük a kaland előzményeit hősünk szemszögéből, majd megkezdhetjük a küldetés végrehajtását. Ha sikerrel teljesítettük a feladatot, akkor büntetésből megnézhetjük az endsequence-t, amely tájékoztat a következményekről, valamint néhány egyéb dologról a programmal kapcsolatban.

A játék egy lemezoldalas, a szerzők igyaztak megkímélni a játékosokat a lemezcseréltetéstől, még a kímélt állások is rákerülhetnek a játéklemezre. Sziműgy szempont volt a gyorsaság is: ne kelljen semmire percekig várni, erre jó a gyorsító.

A program egészát szép grafika és jó, a hangulathoz illaszkodó zene jellemzi. Elsődleges szempont volt a kényelem: a program szinte minden lehetősége elérhető joystick (vagy joy módban használt mouse) segítségével. Kivétekt képeznek az input-ok: azaknél ugya a joy-os megoldás kissé idegesítő lenne. Papír és ceruza viszont ajánlott, mivel a játék helyszínein könnyű eltévedni.

**A program ára: 499,- Ft (amely tartalmazza az ÁFA-t, valamint a postal és csomagolási költséget is) — Szállítás: postal utánvétellel**  
**Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519.**  
**(Budapest, XI.Vásárhelyi P.u.8. 1114)**



# A COMP

Számítástechnika Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

Tel.: 156-6790, FAX: 256-2385

1191 Budapest, Kőrös utca 9.

Tel.: 147-0624, FAX: 177-9419

1125 Budapest, Szent László utca 7.

Tel.: 149-6165, FAX: 256-385

## SZENZÁCIÓ! SEGA Megadríva + 1 CONTROL PAD + 1 Játék kártya CSAK 18.999,- FT!!!

Commodore Amiga 500	29.999,- Ft	Képdigializáló + RGB Splitter	15.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.999,- Ft	Mouse-joystick automatikus kiválasztó	1.999,- Ft
Commodore Amiga 600	29.999,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.499,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.999,- Ft	C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.999,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.999,- Ft	C-64 / C-128 C1551 Mouse	2.499,- Ft
Amiga 900/1200-hoz 40 MB HD kábellet	21.999,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.999,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 90 MB HD kábellet	24.999,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábellet	28.999,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
Amiga 900/1200-hoz 120 MB HD kábellet	36.999,- Ft	HDRIS MB-90 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	429,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	518.000,- Ft	HDRIS DB-190 5.25" lemezterítő (190 db-os)	420,- Ft
+ 4MB RAM modul	33.900,- Ft	Horis üveg 14" monhorfiher	1.499,- Ft
Commodore Amiga 4000/950/4MB/120MB	209.000,- Ft	Horis hálós 14" monhorfiher	490,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	4.999,- Ft	Horis porvédő Amiga 500/500 Plus	899,- Ft
Commodore C-64.II / Videc Game Set	13.999,- Ft	Horis porvédő C64.II.	599,- Ft
Commodore C-64 Terminator Set	19.999,- Ft	Mouse pad	229,- Ft
Commodore 1S41/II Floppy Drive	9.999,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	19.900,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.999,- Ft	Soundblaster 16 BASIC hangkártya	24.900,- Ft
Commodore 1984S stereo-color monitor	29.999,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	52.900,- Ft
Commodore 1965S stereo-color monitor	29.999,- Ft	Roegen Denlock for Amiga	9.900,- Ft
Commodore 1949 Multisync monitor	49.999,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	4.999,- Ft	1,76 MB HD külső drive Amigához (DS2+)	16.999,- Ft
2,9 Mb óras memóriabővítő	9.900,- Ft	Rectec-332 5.5" Amiga slim külső drive	9.999,- Ft
1,9 Mb-os chip bővítő Amiga 600 Plus-be	6.500,- Ft	Rectec-382 3.5" Ivory antivírus Amiga drive	9.999,- Ft
1,9 Mb-os chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft	Rectec-382 3.5" Black antivírus Amiga drive	9.999,- Ft
NoHama 5.5" DS/DD lemez	550,- Ft	Rectec-562 5.5" Amiga belső drive	6.500,- Ft
NoHama 5.5" DS/HD lemez	790,- Ft	Rochard HD kontroller A500/A590 +	17.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez BULK	200,- Ft	+ 90 MB Hard Disk	24.999,- Ft
Maxell 5.5" MF2-DD lemez	750,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	6.500,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.590,- Ft	Midi Amiga Intertace	3.499,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	799,- Ft	Handy-scanner + Intertace Amigához	14.900,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	339,- Ft	Boot Selector Amigához	1.499,- Ft
Verbatim 5.6" DS/DD lemez	750,- Ft	Stereo hangdigializáló Amigához	6.499,- Ft
Verbatim 5.25" DS/HD lemez	650,- Ft	Trackball Amigához	3.999,- Ft
BASF 5.25" MF 2DD lemez	530,- Ft	3M DC21 20 Streamer kezette	2.999,- Ft
Profex 5.5" D6/HD lemez (11 db/forn.)	1.190,- Ft	Amiga Eurocart kábel	1.190,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/forn.)	596,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	490,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + kézikönyv	9.999,- Ft	Power Play (német) újság	490,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.899,- Ft	AMIGA 1200 felhasználói kézikönyv (magyar)	495,- Ft
JDYSTICK-ok:		Quickshot DS - 130F Python1	650,- Ft
Quickshot DS - 113 IBM	990,- Ft	Quickshot DS - 137F Python1 M mikrokepc.	990,- Ft
Quickshot DS - 125 Warrior IBM	1.290,- Ft	Quickshot D6 - 155 Aviator1 mikrokepc.	2.899,- Ft
Quickshot DS - 146 Intruder5 IBM	2.790,- Ft	Quickshot D6 - 149 Intruder1	2.699,- Ft
Quickshot DS - 151 Aviator5 IBM	3.499,- Ft	Quickshot DS - 130H Python2 Nintendo	990,- Ft
Quickshot DS - 101 I.	450,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.999,- Ft
Quickshot DS - 192N II.	589,- Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3.999,- Ft
Quickshot DS - 192P II.Plus mikrokepc.	660,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.499,- Ft
Quickshot DS - 111A II. Turbo mikrokepc.	790,- Ft	Dynamics Competition Star Mini	1.999,- Ft
Quickshot DS - 128 Mayerick1	1.399,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.699,- Ft
Quickshot DS - 129F Flightrip1	759,- Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1.699,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Videkl vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálati (Átfutási idő: 1-2 hét)

A fenti árak 1994. január 19-ig érvényesek!